SONY®

Network Remote Controller

Istruzioni per l'uso

http://www.sony.net/

 Printed in China

4-192-581-**53**(1)

RMN-U1

ATTENZIONE

Per ridurre il rischio di incendi o di scosse elettriche, non esporre l'apparecchio a pioggia o umidità.

Per ridurre il rischio di incendi, non coprire le aperture per la ventilazione dell'unità con giornali, tovaglie, tende e così via.
Non collocare candele accese sull'unità.

Per ridurre il rischio di incendi o scosse elettriche, non esporre l'unità a gocce o spruzzi e non collocarvi oggetti contenenti liquidi, quali vasi.

Poiché per scollegare l'unità dalla corrente domestica è necessario utilizzare la spina principale, accertarsi di collegare l'unità a una presa di rete CA facilmente accessibile. Se si dovesse notare un'anormalità nell'unità, scollegare subito la spina principale dalla presa CA.

Non installare questo apparecchio in uno spazio ristretto, come una libreria o un armadietto a muro.

Non esporre le pile o l'apparecchio con le pile installate ad eccessivo calore come la luce del sole, il fuoco o simili.

L'unità non viene scollegata dalla fonte di alimentazione CA (corrente domestica) fintanto che rimane collegata alla presa di rete, anche se è stata spenta.

La targhetta con il nome del modello è situata nella parte inferiore esterna del caricabatterie del telecomando (BCA-U1).

Per i clienti in Europa

Avviso per gli utenti: le seguenti informazioni sono applicabili ai soli apparecchi venduti nei paesi in cui sono in vigore le direttive UE.

Il fabbricante di questo prodotto è Sony Corporation, 1-7-1 Konan Minato-ku Tokyo, 108-0075, Giappone. Il rappresentante autorizzato ai fini della Compatibilità Elettromagnetica e della sicurezza del prodotto è Sony Deutschland GmbH, Hedelfinger Strasse 61, 70327, Stoccarda Germania. Per qualsiasi problema relativo all'assistenza o alla garanzia, si prega di fare riferimento agli indirizzi indicati nei documenti di assistenza e garanzia forniti con il prodotto.

Con la presente Sony Corp. dichiara che questo apparecchio è conforme ai requisiti essenziali ed alle altre disposizioni pertinenti stabilite della direttiva 1999/5/EC.
Per ulteriori informazioni, si prega di consultare il seguente URL:
http://www. compliance.sony.de/

Questo prodotto è destinato all'uso nelle nazioni seguenti:
AT, BE, CH, CZ, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, NL, NO, PL, PT, RO, SE, SK

Per gli utenti che utilizzano il prodotto dei seguenti paesi:

Norvegia:

L'uso del presente apparecchio radio è vietato nell'area geografica entro un raggio di 20 km dal centro di Ny-Alesund, Svalbard.

Francia:

La funzione WLAN del Network Remote Controller deve essere utilizzata esclusivamente all'interno di edifici.
Sul territorio francese è vietato qualsiasi uso della funzione WLAN del presente Network Remote Controller al di fuori degli edifici. Prima di utilizzare il Network Remote Controller fuori da un edificio, accertarsi che la relativa funzione WLAN sia disattivata.
(ART Decision 2002-1009, così come emendato dal documento ART Decision 03-908, relativo ai limiti d'uso delle radiofrequenze.)

Italia:

L'uso della rete RLAN è regolato:
- relativamente all'uso privato, dal Decreto legislativo n. 259 del 1° agosto 2003 ("Codice delle comunicazioni elettroniche"). In particolare, l'Articolo 104 indica I casi in cui è necessario ottenere anticipatamente un'autorizzazione generale e l'Articolo 105 indica I casi in cui è consentito il libero uso;
- relativamente al rilascio delle autorizzazioni per la fornitura al pubblico dell'accesso RLAN alle reti e ai servizi di telecomunicazione, dal Decreto ministeriale del 28 maggio 2003, così come emendato, e dall'Articolo 25 (autorizzazione generale per le reti e i servizi di comunicazione elettronica) del Codice delle comunicazioni elettroniche.

Trattamento del dispositivo elettrico od elettronico a fine vita (applicabile in tutti i paesi dell'Unione Europea e in altri paesi europei con sistema di raccolta differenziata)

Questo simbolo sul prodotto o sulla confezione indica che il prodotto non deve essere considerato come un normale rifiuto domestico, ma deve invece essere consegnato ad un punto di raccolta appropriato per il riciclo di apparecchi elettrici ed elettronici.
Assicurandovi che questo prodotto sia smaltito correttamente, voi contribuirete a prevenire potenziali conseguenze negative per l'ambiente e per la salute che potrebbero altrimenti essere causate dal suo smaltimento inadeguato. Il riciclaggio dei materiali aiuta a conservare le risorse naturali. Per informazioni più dettagliate circa il riciclaggio di questo prodotto, potete contattare l'ufficio comunale, il servizio locale di smaltimento rifiuti oppure il negozio dove l'avete acquistato.
In caso di smaltimento abusivo di apparecchiature elettriche e/o elettroniche potrebbero essere applicate le sanzioni previste dalla normativa applicabile (valido solo per l'Italia).

Trattamento delle pile esauste (applicabile in tutti i paesi dell'Unione Europea e in altri paesi Europei con sistema di raccolta differenziata)

Questo simbolo sul prodotto o sulla confezione indica che la pila non deve essere considerata un normale rifiuto domestico.
Su alcuni tipi di pile questo simbolo potrebbe essere utilizzato in combinazione con un simbolo chimico. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) sono aggiunti, se la batteria contiene più dello 0,0005% di mercurio o dello 0,004% di piombo.
Assicurandovi che le pile siano smaltite correttamente, contribuirete a prevenire potenziali conseguenze negative per l'ambiente e per la salute che potrebbero altrimenti essere causate dal loro inadeguato smaltimento.
Il riciclaggio dei materiali aiuta a conservare le risorse naturali.
In caso di prodotti che per motivi di sicurezza, prestazione o protezione dei dati richiedano un collegamento fisso ad una pila interna, la stessa dovrà essere sostituita solo da personale di assistenza qualificato.
Consegnare il prodotto a fine vita al punto di raccolta idoneo allo smaltimento di apparecchiature elettriche ed elettroniche; questo assicura che anche la pila al suo interno venga trattata correttamente.
Per le altre pile consultate la sezione relativa alla rimozione sicura delle pile. Conferire le pile esauste presso i punti di raccolta indicati per il riciclo.
Per informazioni più dettagliate circa lo smaltimento della pila esausta o del prodotto, potete contattare il Comune, il servizio locale di smaltimento rifiuti oppure il negozio dove l'avete acquistato.

Prima di utilizzare questa unità

Informazioni sulla protezione dei diritti d'autore

Non è possibile utilizzare i dati musicali senza il consenso del proprietario dei diritti d'autore, se non ad uso esclusivamente personale.

Informazioni relative alle illustrazioni utilizzate in questo manuale

Le illustrazioni e le schermate utilizzate in questo manuale possono variare rispetto alle schermate effettive.

I malfunzionamenti che si verificano durante il normale utilizzo dell'unità vengono riparati da Sony secondo le condizioni definite nella garanzia limitata per la presente unità. Tuttavia, Sony non si assume alcuna responsabilità per eventuali conseguenze derivanti dalla mancata riproduzione provocata da un'unità danneggiata o malfunzionante.

Indice

Informazioni preliminari

Connessioni di rete

Ascolto di contenuti musicali sulla rete domestica

Visualizzazione di video/foto sulla rete domestica

Utilizzo di contenuti tramite un apparecchio a infrarossi

Uso di un’attività

Informazioni aggiuntive

Risoluzione dei problemi

Precauzioni/Caratteristiche tecniche

Funzioni dell'unità

RMN-U1 dispone di una funzione di controller DLNA (Digital Living Network Alliance) e di una funzione di telecomando a infrarossi.
Quando si preme il pulsante HOME sull'unità, vengono visualizzati gli apparecchi DLNA che possono essere designati come renderer (lettore controllato in rete), o gli apparecchi a infrarossi che sono stati registrati dall'utente con questa unità. È possibile visualizzare facilmente il telecomando appropriato toccando l'icona dell'apparecchio o dell'Attività desiderata.

La schermata del controller DLNA

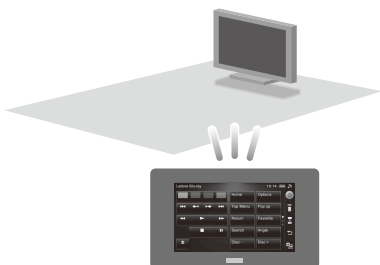
La schermata del telecomando a infrarossi

Utilizzo dell’unità come controller compatibile-DLNA.

- È possibile gestire apparecchi compatibili-DLNA collegati alla rete domestica utilizzata. Ad esempio, è possibile riprodurre contenuti audio memorizzati sul computer della camera da letto utilizzando l’unità presente nella stanza dei bambini (pagina 35).
- È possibile ascoltare simultaneamente i contenuti audio correntemente riprodotti sugli apparecchi provvisti della funzione PARTY STREAMING presenti nella rete domestica (pagina 40).

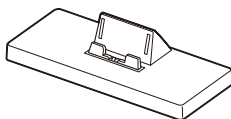
- È anche possibile gestire contenuti video e fotografici sulla propria rete domestica utilizzando questa unità.
- L'unità registra automaticamente i server e i renderer (lettori controllati in rete) presenti nella rete domestica, semplicemente avviando l'unità dopo aver collegato gli apparecchi compatibili DLNA alla rete.
  Utilizzo dell’unità come controller DLNA senza una procedura di registrazione.

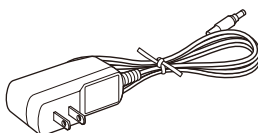
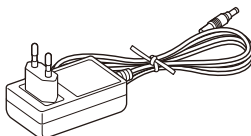
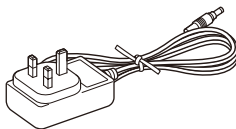
È possibile utilizzare l’unità per il controllo centralizzato di componenti AV.

- L’unità è preimpostata per i prodotti delle principali marche, oltre che per gli apparecchi Sony (pagina 50).
  Se non è possibile trovare il nome della marca, l’unità consente di programmare il codice del telecomando desiderato utilizzando la funzione di apprendimento (pagina 52).

È possibile registrare un’attività preferita nella schermata HOME della scheda “♡ Attività”.

La funzione Attività consente di preparare apparecchi, contenuti, e così via, a seconda delle varie finalità toccando semplicemente l’icona dell’attività (pagina 55).

Controllo degli accessori in dotazione

❑ **Caricabatterie del telecomando (1)**

❑ **Alimentatore CA (1)**

Modelli per gli Stati Uniti e il Canada

Modelli per l'Europa (tranne il modello per il Regno Unito)

Modello per il Regno Unito

❑ **Istruzioni per l'uso (1)**

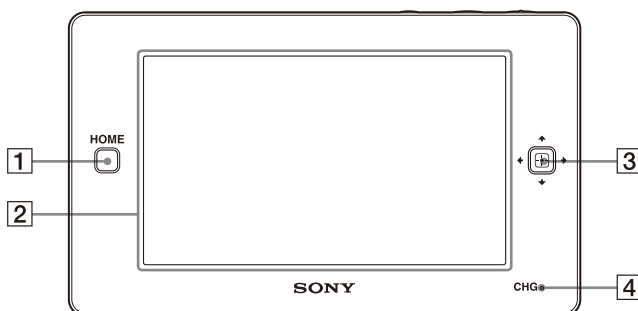
Questo documento fornisce spiegazioni dettagliate sulle diverse impostazioni, operazioni e procedure per la connessione di rete.
Questo manuale contiene anche precauzioni per un utilizzo sicuro dell'unità.

❑ **Guida alla configurazione rapida (1)**

Questo manuale illustra come configurare le connessioni di rete e come utilizzare le funzioni disponibili in combinazione con tali connessioni.

Guida alle parti e ai controlli

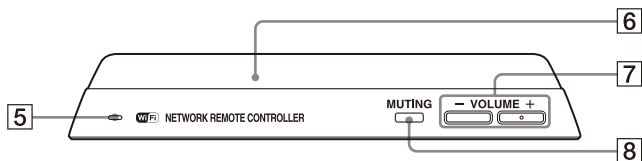
Unità principale

Lato anteriore

1 **Pulsante HOME**
Premere questo pulsante per visualizzare la schermata HOME (pagina 14).

2 **Schermo LCD**
Visualizza la schermata del pannello sensibile al tocco su cui sono visualizzate le voci dei menu o il telecomando. La visualizzazione della schermata del telecomando dipende dallo stato dell'unità.

3 **Tasto direzionale/Tasto ⊕ (Conferma)**
Utilizzare questo tasto per selezionare una voce quando si utilizza questa unità come telecomando a infrarossi. Il tasto può essere utilizzato quando si illumina.

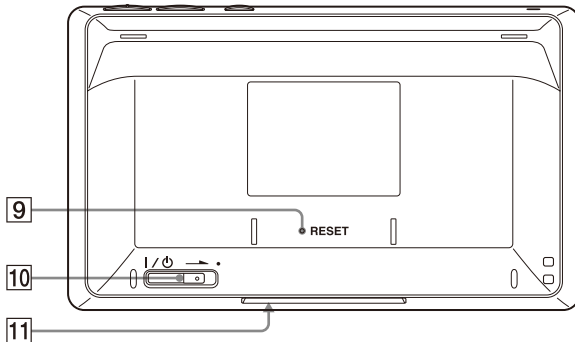
4 **Indicatore CHG (carica)**
Si illumina in rosso quando è in corso la ricarica dell'unità nel caricabatterie del telecomando. L'indicatore si spegne quando la ricarica è stata portata a termine (pagina 18).

Inizio

5 **Diffusore**
Riproduce i suoni operativi.

6 **Trasmettitore del telecomando**
Invia segnali a infrarossi ad altri apparecchi.

7 **Pulsante VOLUME +/–**
Premere questi pulsanti per regolare il livello di volume dell'apparecchio in funzione (pagina 42).

8 **Pulsante MUTING**
Premere questo pulsante per silenziare temporaneamente l'audio dell'apparecchio in funzione. Premere nuovamente il pulsante per ripristinare l'audio (pagina 42).

Lato posteriore

9 **Pulsante RESET**
Consultare "Come ripristinare l'unità" (pagina 75).

10 **Interruttore di accensione I/⏻**
Far scorrere l'interruttore per accendere o spegnere l'unità (pagina 18).

11 **Sensore del telecomando**
Riceve i segnali a infrarossi da un telecomando quando si utilizza la funzione di apprendimento (pagina 52).

Finestra di visualizzazione

In questa sezione vengono presentate le finestre di visualizzazione utilizzate più di frequente.

Voci principali

Le seguenti voci vengono sempre visualizzate tutte insieme su una schermata operativa.

Voce	Descrizione
	Questa icona che rappresenta un'antenna indica la potenza del segnale della LAN wireless. Un maggior numero di segmenti indica un segnale più potente. → → → L'icona ✕ viene visualizzata quando l'unità non è collegata al router/punto di accesso della LAN wireless utilizzata.
	L'indicatore di carica della batteria mostra la carica residua della batteria. (batteria completamente carica) → … → → … → (batteria scarica) Se la batteria è scarica, viene visualizzato il messaggio "La carica della batteria è esaurita. L'apparecchio verrà spento." sullo schermo.
Ora corrente	Visualizza l'ora corrente.

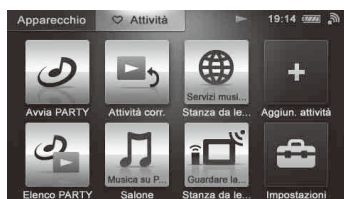
Voce	Descrizione
►	Visualizza lo stato di funzionamento della riproduzione.
	Indicazione visualizzata durante l'elaborazione interna.
	Indicazione visualizzata durante l'invio di segnali a infrarossi.

Schermata HOME (Apparecchio)

Viene visualizzata quando si tocca la scheda "Apparecchio" dopo aver premuto il pulsante HOME.
Toccare l'apparecchio o il menu desiderato per selezionarlo.

Voce	Descrizione
Icona dell'apparecchio/ nome apparecchio/ nome gruppo	Toccare questa icona per selezionare l'apparecchio desiderato.
Smart Select	Toccare questa icona per selezionare un apparecchio situato di fronte all'unità.
Agg. apparec.	Toccare questa icona per aggiungere un apparecchio a infrarossi.
Aggiorna	Toccare questa icona per aggiornare le informazioni della schermata HOME.
Impostazioni	Toccare questa icona per effettuare o modificare le impostazioni.

Schermata HOME (♡Attività)

Viene visualizzata quando si tocca la scheda "♡Attività" dopo aver premuto il pulsante HOME.
Toccare l'attività o il menu desiderati per selezionarli.

Voce	Descrizione
Avvia PARTY	Toccare questa icona per avviare un nuovo PARTY.
Elenco PARTY	Toccare questa icona per controllare il PARTY corrente.
Attività corr.	Toccare per tornare alla schermata dell'attività correntemente selezionata.
Icona dell'attività/ nome attività/ nome gruppo	Toccare questa icona per selezionare l'attività desiderata.
✚ Aggiun. attività	Toccare questa icona per aggiungere un'attività.
Impostazioni	Toccare questa icona per effettuare o modificare le impostazioni.

Schermata del controller DLNA

Viene visualizzata quando è possibile controllare un apparecchio compatibile DLNA sulla rete domestica utilizzata.

Musica

La schermata di riproduzione di Musica su PC/ disco rigido viene utilizzata a scopo descrittivo.

Voce	Descrizione
Informazioni della copertina	Visualizza la copertina dei contenuti audio correntemente riprodotti.
Informazioni sui contenuti	Visualizza le informazioni sui contenuti audio correntemente riprodotti.
Posizione temporale di riproduzione corrente dei contenuti	Visualizza la posizione temporale di riproduzione del contenuto correntemente riprodotto. È possibile spostare la posizione di riproduzione utilizzando il cursore che appare sulla barra di avanzamento.
Tempo di riproduzione totale dei contenuti correntemente riprodotti	Visualizza il tempo di riproduzione totale del contenuto correntemente riprodotto.
Pulsanti delle operazioni	Toccare questi pulsanti per far funzionare l'apparecchio correntemente controllato.
*	Toccare questa icona per selezionare l'intervallo di riproduzione.
SHUF*	Toccare questa icona per selezionare la modalità di riproduzione.
	Toccare questa icona per visualizzare il pannello di accensione/spegnimento (I/⏻) e degli ingressi.
	Toccare questa icona per visualizzare l'elenco degli apparecchi registrati.
	Toccare questa icona per visualizzare la schermata utilizzata per commutare il renderer (lettore controllato in rete). **Suggerimenti** • Questa icona non viene visualizzata nei casi seguenti. – Durante un PARTY – Quando vengono riprodotti contenuti che non possono essere forniti di nuovo dal server • viene visualizzato durante un PARTY.

Voce	Descrizione
	Toccare per avviare un nuovo PARTY oppure per controllare il PARTY in corso.
	Toccare questa icona per visualizzare il menu delle opzioni.
	Toccare questa icona per tornare all'elenco dei contenuti. **Suggerimento** A seconda dello stato dell'unità, potrebbe essere visualizzato l'elenco dei server.

* L'icona visualizzata cambia a seconda delle impostazioni.

Video

La schermata di riproduzione di Video su PC/disco rigido viene utilizzata a scopo descrittivo.

Voce	Descrizione
Miniatura	Visualizza la miniatura dei contenuti video correntemente riprodotti.
Informazioni sui contenuti	Visualizza le informazioni sui contenuti video correntemente riprodotti.
Posizione temporale di riproduzione corrente dei contenuti	Visualizza la posizione temporale di riproduzione del contenuto video correntemente riprodotto. È possibile spostare la posizione di riproduzione utilizzando il cursore che appare sulla barra di avanzamento.
Tempo di riproduzione totale dei contenuti correntemente riprodotti	Visualizza il tempo di riproduzione totale dei contenuti video correntemente riprodotti.
Pulsanti delle operazioni	Toccare questi pulsanti per far funzionare l'apparecchio correntemente controllato.

Voce	Descrizione
	Toccare questa icona per visualizzare il pannello di accensione/spegnimento (I/⏻) e degli ingressi.
	Toccare questa icona per visualizzare l'elenco degli apparecchi registrati.
	Toccare questa icona per visualizzare la schermata utilizzata per commutare il renderer (lettore controllato in rete).
	Toccare questa icona per visualizzare il menu delle opzioni.
	Toccare questa icona per tornare all'elenco dei contenuti. **Suggerimento** A seconda dello stato dell'unità, potrebbe essere visualizzato l'elenco dei server.

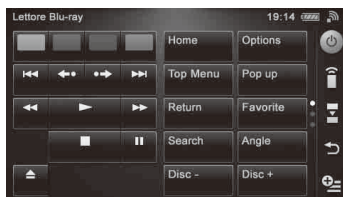
Foto

La schermata di riproduzione di Foto su PC/disco rigido viene utilizzata a scopo descrittivo.

Voce	Descrizione
Immagine fotografica	Visualizza l'immagine della foto correntemente visualizzata.
Informazioni sui contenuti	Visualizza le informazioni sulla foto correntemente visualizzata.
Pulsanti delle operazioni	Toccare questi pulsanti per far funzionare l'apparecchio correntemente controllato. Toccare ► per visualizzare le foto. Toccare ■ per annullare la visualizzazione.
	Toccare questa icona per visualizzare il pannello di accensione/spegnimento (I/⏻) e degli ingressi.

Voce	Descrizione
	Toccare questa icona per visualizzare l'elenco degli apparecchi registrati.
	Toccare questa icona per visualizzare la schermata utilizzata per commutare il renderer (lettore controllato in rete).
	Toccare questa icona per visualizzare il menu delle opzioni.
	Toccare questa icona per tornare all'elenco dei contenuti. **Suggerimento** A seconda dello stato dell'unità, potrebbe essere visualizzato l'elenco dei server.

Schermata del telecomando a infrarossi

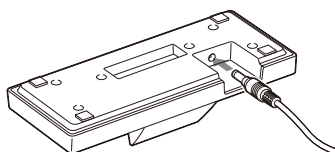
Viene visualizzata quando è possibile controllare un apparecchio a infrarossi. Sono disponibili due tipi di schermata del telecomando: una per il controllo degli apparecchi e una per il controllo delle attività.
In questa sezione vengono utilizzate le figure relative alla schermata dei pulsanti di riproduzione.

Voce	Descrizione
	Toccare questa icona per accendere o spegnere l'apparecchio corrente. **Suggerimento** Questa icona appare quando viene visualizzata la schermata di controllo degli apparecchi.

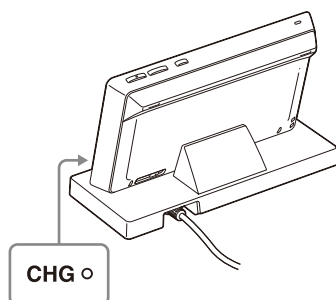
Voce	Descrizione
	Toccare questa icona per visualizzare il pannello di accensione/spegnimento (I/⏻) e degli ingressi. **Suggerimento** Questa icona appare quando viene visualizzata la schermata di controllo delle attività.
	Toccare questa icona per visualizzare l'elenco degli apparecchi registrati.
	Toccare questa icona per visualizzare la pagina successiva. **Suggerimento** La schermata del telecomando cambia in base a uno dei tre schemi seguenti ogni volta che si tocca questa icona. • Pagina dei pulsanti di riproduzione • Pagina a 10 pulsanti • Pagina di immissione dati
	Toccare questa icona per tornare alla schermata precedente.
	Toccare questa icona per visualizzare il menu delle opzioni.

Operazioni principali

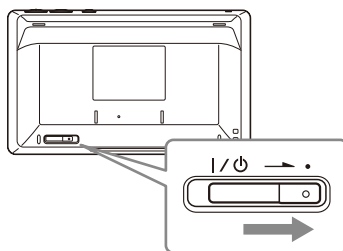
Carica dell'unità

Quando viene estratta dalla confezione dopo l'acquisto, l'unità non è completamente carica. Accertarsi di caricarla completamente prima dell'uso.

1 Collegare un'estremità dell'alimentatore CA alla presa DC IN del caricabatterie del telecomando e l'altra estremità a una presa elettrica a muro.

2 Inserire l'unità nel caricabatterie del telecomando.

Quando si posiziona l'unità sul caricabatterie del telecomando, l'indicatore CHG si illumina in rosso e il processo di carica inizia. Una volta completata la carica dell'unità, l'indicatore CHG si spegne.

Accensione e spegnimento dell'unità

Far scorrere l'interruttore di accensione I/⏻ nella direzione della freccia.

Viene visualizzata la schermata attiva al momento dell'ultimo utilizzo dell'unità.
Tale schermata scompare automaticamente se non si utilizza l'unità per un determinato periodo di tempo (modalità di attesa). In tal caso, premere un tasto qualsiasi dell'unità o toccare lo schermo per riattivare la schermata.

Nota

L'unità si spegne automaticamente se non la si utilizza per un determinato periodo di tempo (modalità di attesa). In tal caso, per riaccendere l'unità, toccare lo schermo, premere un qualsiasi tasto sull'unità, oppure far scorrere l'interruttore I/⏻ nella direzione della freccia. Per il riavvio dell'unità occorre del tempo.

Per disporre l'unità nella modalità di attesa

Impostare l'unità sulla modalità di attesa quando non la si utilizza.
La modalità di attesa riduce il tempo richiesto per la carica completa dell'unità sul caricabatterie del telecomando rispetto a quello richiesto quando l'unità è spenta.

Far scorrere l'interruttore I/⏻ nella direzione della freccia, quando l'unità è accesa.

Per avviare l'unità, toccare la finestra di visualizzazione o premere qualsiasi pulsante.

Suggerimento

La modalità di attesa funziona come una modalità a basso consumo.

Per spegnere l'unità

Se non si desidera accendere facilmente l'unità toccando lo schermo del display o qualsiasi pulsante, spegnere l'unità.

Far scorrere l'interruttore I/⏻ nella direzione della freccia e mantenerlo in questa posizione finché la finestra di visualizzazione si spegne.

Per accendere l'unità, far scorrere di nuovo l'interruttore I/⏻ nella direzione della freccia.

Per impostare il timer di spegnimento della schermata

1. Premere HOME sull'unità.
2. Toccare "Impostazioni".
3. Toccare "Impostazioni comuni".
4. Toccare "Timer di disattivazione schermo".
5. Toccare il tempo di spegnimento desiderato.
6. Toccare "Avanti ➔".
   Viene visualizzata la schermata utilizzata per selezionare se attivare o meno il timer di spegnimento automatico dello schermo quando si posiziona l'unità sul caricabatterie del telecomando.
7. Toccare la casella di controllo per selezionare l'impostazione desiderata.
8. Toccare "OK".

Immissione del testo

L'immissione di testo potrebbe essere richiesta durante alcune operazioni di configurazione, ad esempio le impostazioni di rete. È possibile inserire del testo utilizzando la schermata della tastiera virtuale.

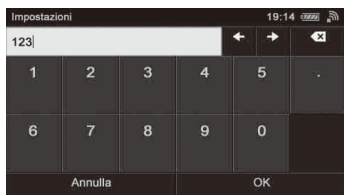
Schermata di immissione di testo libero

Tasto	Descrizione
← →	Toccare per spostare il cursore.
⌫	Toccare per eliminare il carattere appena immesso.
@!?	Visualizza la schermata di immissione dei simboli.
Maiusc	Toccare per passare dalla schermata delle maiuscole alla schermata delle minuscole, e viceversa.
âäá	Visualizza i caratteri speciali per le lingue europee.
Spazio	Toccare per creare uno spazio vuoto.

1. Toccare la lettera o il numero desiderati.

2. Toccare "OK" dopo aver immesso tutte le lettere o i numeri.

Informazioni preliminari

Schermata di immissione di numeri/indirizzi IP

1. Toccare il numero desiderato.
2. Toccare “OK” dopo aver immesso tutti i numeri.

Per annullare l’immissione

Toccare “Annulla” al punto 2.

Esecuzione delle operazioni di configurazione iniziale

Quando si accende l'unità per la prima volta dopo l'acquisto, è necessario eseguire alcune operazioni di configurazione di base, ad esempio le impostazioni iniziali e di rete.
Durante le operazioni di configurazione è necessario immettere dei caratteri. Per ulteriori informazioni sull'immissione di caratteri, vedere "Immissione del testo" (pagina 19).

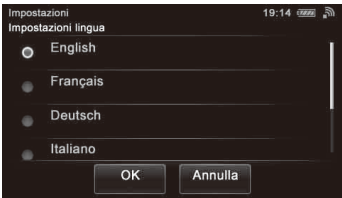
1 Accendere gli apparecchi compatibili DLNA (Digital Living Network Alliance) della casa.

2 Far scorrere l'interruttore I/⏻ nella direzione della freccia, se l'unità è spenta.

Viene visualizzata la schermata di selezione della lingua.

3 Toccare la lingua che si desidera selezionare, quindi toccare "OK".

È possibile selezionare una lingua tra le seguenti.

Indicazione	Lingua
English	Inglese
Français	Francese
Deutsch	Tedesco
Italiano	Italiano
Español	Spagnolo

Viene visualizzata la schermata nella lingua selezionata.

4 Collegare l'unità alla rete domestica utilizzata.

Configurare la rete dopo aver controllato il proprio ambiente di rete. Attenersi alle istruzioni seguenti.

- Se si utilizza il metodo con ricerca del punto di accesso, eseguire l'operazione 4 nella sezione "Ricerca di un punto di accesso e impostazione di una rete wireless (metodo con ricerca del punto di accesso)" (pagina 24).
- Se si utilizza il metodo di configurazione con pulsante WPS, eseguire l'operazione 4 nella sezione "Configurazione di una rete wireless utilizzando il metodo di configurazione WPS con pulsante" (pagina 26).
- Se si utilizza il metodo con PIN, eseguire l'operazione 4 nella sezione "Configurazione di una rete wireless utilizzando il metodo con codice PIN" (pagina 27).

"Connessione completata." viene visualizzato dopo aver completato la connessione di rete.

5 Toccare "Chiudi".

Viene visualizzata una schermata di conferma.

6 Toccare “Chiudi”.

L’unità inizia a registrare automaticamente gli apparecchi compatibili DLNA riconoscibili sulla rete. L’operazione può richiedere tempo.

Suggerimenti

- È possibile registrare fino a 20 server e fino a 30 renderer (lettori controllati in rete) su questa unità.
- Se l’apparecchio desiderato non viene registrato automaticamente, toccare “🗘 Aggiorna” per aggiornare la schermata HOME.

Per annullare le impostazioni iniziali

1 Toccare “Annulla”.

“La configurazione verrà annullata. Le funzioni relative alla rete non saranno disponibili.” viene visualizzato sullo schermo.

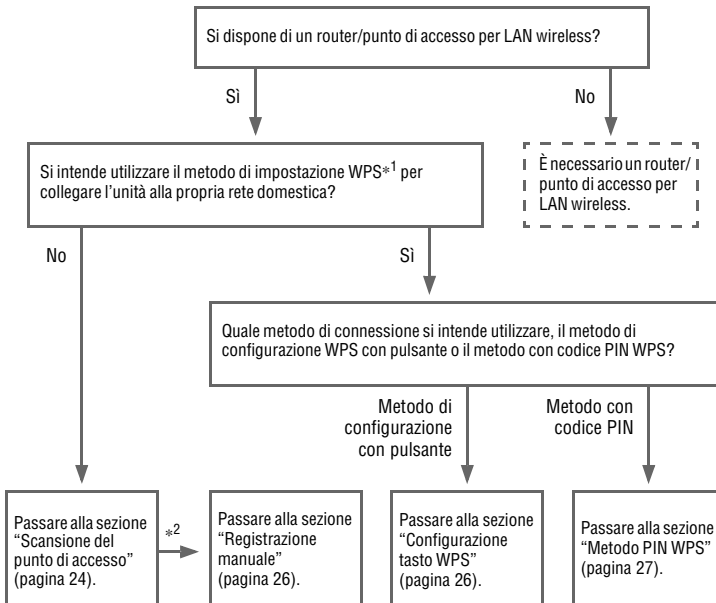
2 Toccare “OK”.

“Configurazione annullata. Eseguire la configurazione all'avvio successivo dell'unità?” viene visualizzato sullo schermo.

3 Toccare “Sì” o “No”.

Viene visualizzata la schermata HOME.

Connessione dell'unità alla rete domestica utilizzata (impostazioni di rete)

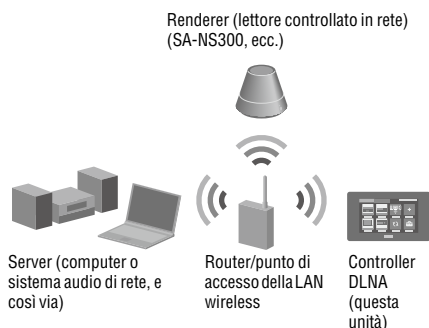
Questa sezione illustra come collegare l'unità alla propria rete domestica.
Controllare il metodo di connessione utilizzato mediante il grafico seguente.
Per i dettagli su quale metodo di connessione sia supportato dal router/punto di accesso della LAN wireless utilizzata, consultare il manuale d'uso del router/punto di accesso della LAN wireless utilizzata.

*[1] Il WPS (Wi-Fi Protected Setup) è uno standard creato dalla Wi-Fi Alliance che consente di configurare una rete wireless in modo facile e sicuro.

*[2] È possibile utilizzare il metodo di configurazione manuale quando non si riesce a trovare il punto di accesso desiderato utilizzando il metodo di ricerca del punto di accesso.

Cosa può fare l'unità quando è collegata a una rete

Questa unità è in grado di controllare apparecchi compatibili DLNA sulla propria rete domestica come controller DLNA.

Controllo dell'ambiente LAN wireless della rete domestica utilizzata

Leggere prima quanto segue

Per poter utilizzare contenuti sulla propria rete domestica, è necessario disporre dell'ambiente seguente. Verificare in anticipo l'ambiente utilizzato.

❏ **Deve essere disponibile un ambiente di rete domestica con LAN wireless (accertarsi di utilizzare un router wireless).**

❏ **Alla rete domestica LAN wireless utilizzata deve essere collegato un apparecchio utilizzabile come server (un computer, e così via).***

❏ **Alla rete domestica LAN wireless utilizzata deve essere collegato un apparecchio utilizzabile come renderer (lettore controllato in rete).**

* Per ulteriori informazioni sui server compatibili con questa unità, vedere a pagina 32.

Sono disponibili svariati metodi di connessione utilizzabili per impostare una rete wireless: ricerca di un punto di accesso, utilizzando un metodo di connessione WPS (sia il metodo di configurazione con pulsante che il metodo con codice PIN) o l'impostazione manuale.
Selezionare il metodo di connessione che può essere utilizzato per la propria rete domestica utilizzando il diagramma a pagina 23.

Note

- Assicurarsi di non utilizzare la funzione LAN wireless in un'ubicazione in cui siano utilizzate apparecchiature mediche (ad esempio un pacemaker) o in cui sia vietato l'uso di comunicazioni senza fili.
- Prima di eseguire il collegamento alla propria rete domestica, è necessario preparare un router/punto di accesso della LAN wireless. Per i dettagli, consultare le istruzioni per l'uso dell'apparecchio in questione.
- A seconda dell'ambiente della rete domestica utilizzata, il router/punto di accesso della LAN wireless potrebbe essere stato impostato in modo tale da non poter essere collegato utilizzando il WPS, anche se è compatibile con il WPS. Per i dettagli su come scoprire se il proprio router/punto di accesso della LAN wireless sia compatibile o meno con il WPS, e per informazioni sulla configurazione di una connessione WPS, consultare le istruzioni per l'uso del router/punto di accesso della LAN wireless utilizzato.
- Qualora l'unità e il punto di accesso/router della LAN wireless siano collocati in ubicazioni troppo distanti tra loro, è possibile che si verifichino delle difficoltà durante la configurazione. In questo caso, spostare gli apparecchi per avvicinarli.

Ricerca di un punto di accesso e impostazione di una rete wireless (metodo con ricerca del punto di accesso)

È possibile configurare una rete wireless mediante la ricerca del punto di accesso. Verificare anticipatamente di disporre delle informazioni seguenti, in quanto saranno necessarie per configurare la rete con questo metodo di connessione.

❏ **Nome della rete (SSID*[1]) che identifica la rete utilizzata*[2] (questa informazione sarà necessaria al punto 5).**

:______________________________

❏ **Se la rete wireless domestica utilizzata è protetta da cifratura, la chiave di protezione (chiave WEP, chiave WPA/ WPA2) della rete utilizzata *[2] (questa informazione sarà necessaria al punto7).**

:______________________________

*[1] L'SSID (Service Set IDentifier) è un nome che identifica un punto di accesso specifico.

*[2] Queste informazioni dovrebbero essere reperibili da un'etichetta presente sul router/punto di accesso della LAN wireless, dalle relative istruzioni per l'uso, dalla persona che ha configurato la rete wireless utilizzata o dalle informazioni fornite dal provider internet (ISP) utilizzato.

1 Premere HOME sull'unità.

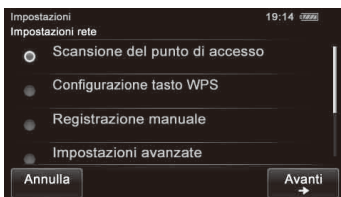
Viene visualizzata la schermata HOME.

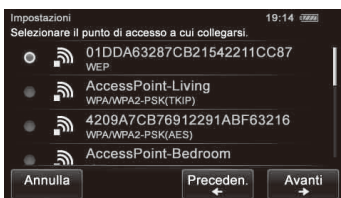
2 Toccare "Impostazioni".

Viene visualizzato il menu delle impostazioni.

3 Toccare "Impostazioni rete".

Viene visualizzata la schermata del tipo di connessione.

4 Toccare "Scansione del punto di accesso", quindi "Avanti ➜".

L'unità inizia automaticamente a cercare i punti di accesso e visualizza un elenco di tutti i punti di accesso disponibili. L'unità è in grado di visualizzare un massimo di 20 punti di accesso nell'elenco.

5 Toccare il punto di accesso desiderato nell'elenco.

Se il punto di accesso desiderato non viene visualizzato nella schermata, toccare "Preceden. ➜" per tornare al punto 4, quindi ripetere l'operazione 4.
Se non è possibile rilevare il punto di accesso e nella schermata viene visualizzato "Punto di accesso non trovato.", toccare "Chiudi" in modo che l'unità passi al punto 4 della visualizzazione del tipo di connessione, quindi ripetere l'operazione 4.
Qualora il punto di accesso continui a non apparire o a non poter essere rilevato, è possibile immettere il punto di accesso manualmente.
Vedere la sezione "Qualora non si riesca trovare il punto di accesso desiderato (metodo di configurazione manuale)" (pagina 26).

6 Toccare "Avanti ➜".

Viene visualizzata la schermata di immissione della chiave di protezione.
Qualora la schermata di immissione della chiave di protezione non venga visualizzata, passare al punto 8.

7 Toccare la casella di testo e immettere la chiave di protezione (chiave WEP, chiave WPA/WPA2) per la rete utilizzata, quindi toccare "Avanti ➜".

Viene visualizzata una schermata di conferma.
Per ulteriori informazioni sull'immissione di caratteri, vedere la sezione "Immissione del testo" (pagina 19).
Viene visualizzata la chiave di protezione nel formato "*****".

8 Toccare "OK".

Viene visualizzato "Connessione completata.".
Se non è possibile eseguire le connessioni di rete desiderate, consultare la sezione "Connessione di rete" (pagina 75).

9 Effettuare le impostazioni del server.

Per utilizzare contenuti memorizzati sul server attraverso la rete che è stata configurata in questa sezione, è necessario configurare prima il server (pagina 32).

Qualora non si riesca trovare il punto di accesso desiderato (metodo di configurazione manuale)

Qualora il punto di accesso desiderato non venga visualizzato nell'elenco dei punti di accesso disponibili, è possibile immettere manualmente il punto di accesso.

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare "Impostazioni".

Viene visualizzato il menu delle impostazioni.

3 Toccare "Impostazioni rete".

Viene visualizzata la schermata del tipo di connessione.

4 Toccare "Registrazione manuale", quindi toccare "Avanti ➔".

5 Toccare "Immissione SSID", quindi toccare "Avanti ➔".

6 Toccare la casella di testo e immettere il nome della rete (SSID), quindi toccare "Avanti ➔".

Per ulteriori informazioni sull'immissione di caratteri, vedere la sezione "Immissione del testo" (pagina 19).

7 Toccare l'impostazione di protezione.

È possibile scegliere tra "WPA/WPA2-PSK(AES)", "WPA/WPA2-PSK(TKIP)", "WEP" o "Nessuno".

Nota

Se si seleziona "Nessuno", l'unità salta il punto 9 e passa al punto 10.

8 Toccare "Avanti ➔".

9 Toccare la casella di testo e immettere la propria chiave di protezione, quindi toccare "Avanti ➔".

Viene visualizzata una schermata di conferma.
Per ulteriori informazioni sull'immissione di caratteri, vedere la sezione "Immissione del testo" (pagina 19).
Viene visualizzata la chiave di protezione nel formato "*****".

10 Toccare "OK".

Viene visualizzato "Connessione completata.".
Se non è possibile eseguire le connessioni di rete desiderate, consultare la sezione "Connessione di rete" (pagina 75).

11 Effettuare le impostazioni del server.

Per utilizzare contenuti memorizzati sul server attraverso la rete che è stata configurata in questa sezione, è necessario configurare prima il server (pagina 32).

Configurazione di una rete wireless tramite un punto di accesso compatibile con il WPS

È possibile configurare facilmente una rete wireless utilizzando un punto di accesso compatibile con il WPS. È possibile eseguire l'impostazione del WPS sia con il metodo di configurazione con pulsante che con il metodo con codice PIN (Personal Identification Number).

Che cos'è il WPS (Wi-Fi Protected Setup)?

Il WPS è uno standard creato dalla Wi-Fi Alliance che consente di configurare una rete wireless in modo facile e sicuro.

Configurazione di una rete wireless utilizzando il metodo di configurazione WPS con pulsante

È possibile configurare facilmente una connessione wireless WPS con una sola pressione del pulsante designato.

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare "Impostazioni".

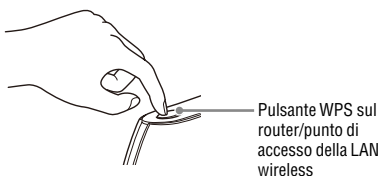
Viene visualizzato il menu delle impostazioni.

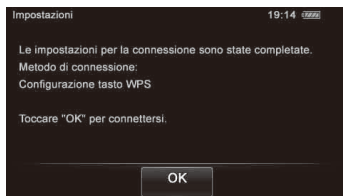
3 Toccare "Impostazioni rete".

Viene visualizzata la schermata del tipo di connessione.

4 Toccare “Configurazione tasto WPS”, quindi “Avanti ➔”.

5 Controllare l’ubicazione del pulsante WPS del router/punto di accesso e le istruzioni su come e quando utilizzarlo, quindi toccare “Avanti ➔”.

6 Quando viene visualizzato il messaggio che richiede di premere il pulsante WPS sul punto di accesso, premere il pulsante WPS sul punto di accesso/router della LAN wireless per qualche secondo, entro due minuti.

Viene visualizzata una schermata di conferma.
L’unità potrebbe richiedere del tempo per completare le impostazioni di rete.

7 Toccare “OK”.

Viene visualizzato “Connessione completata.”.
Se non è possibile eseguire le connessioni di rete desiderate, consultare la sezione “Connessione di rete” (pagina 75).

8 Effettuare le impostazioni del server.
Per utilizzare contenuti memorizzati sul server attraverso la rete che è stata configurata in questa sezione, è necessario configurare prima il server (pagina 32).

Configurazione di una rete wireless utilizzando il metodo con codice PIN

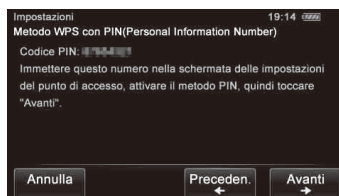
Se il punto di accesso supporta la connessione WPS mediante codice PIN (Personal Identification Number), è possibile configurare una connessione wireless WPS immettendo il codice PIN dell’unità nel router/punto di accesso della LAN wireless.

1 Premere HOME sull’unità.
Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare “Impostazioni”.
Viene visualizzato il menu delle impostazioni.

3 Toccare “Impostazioni rete”.
Viene visualizzata la schermata del tipo di connessione.

4 Toccare “Registrazione manuale”, quindi “Avanti ➔”.

5 Toccare “Metodo PIN WPS”, quindi “Avanti ➔”.
Viene visualizzato il codice PIN (a 8 cifre) dell’unità.
Tenere visualizzato a schermo il codice PIN fino al termine dell’immissione del codice PIN sul router/punto di accesso della LAN wireless. (un codice PIN diverso viene visualizzato ogni volta che si esegue questa operazione).

6 Immettere il codice PIN dell’unità nel router/punto di accesso della LAN wireless.
Per i dettagli sull’immissione del codice PIN, consultare le istruzioni per l’uso del router/punto di accesso della LAN wireless.

7 Toccare “Avanti ➔”.
Viene visualizzata una schermata di conferma.
Potrebbero essere necessari alcuni istanti per portare a termine
la configurazione di rete.

8 Toccare “OK”.
Viene visualizzato “Connessione completata.”.
Se non è possibile eseguire le connessioni di rete desiderate, consultare la sezione “Connessione di rete” (pagina 75).

9 Effettuare le impostazioni del server.
Per utilizzare contenuti memorizzati sul server attraverso la rete che è stata configurata in questa sezione, è necessario configurare prima il server (pagina 32).

Impostazione dell’indirizzo IP/server proxy

Potrebbe essere necessario utilizzare un indirizzo IP fisso e un server proxy, a seconda delle impostazioni della rete domestica utilizzata, oppure le specifiche del proprio provider internet (ISP).
Per i dettagli sui valori immessi nelle procedure seguenti, consultare le istruzioni per l’uso del rispettivo apparecchio o le informazioni fornite dalla persona che ha configurato la rete wireless o dal proprio provider internet (ISP).

Per utilizzare un indirizzo IP fisso

L’unità è impostata in modo da ottenere automaticamente un indirizzo IP, come preimpostazione di fabbrica; tuttavia, è possibile utilizzare un indirizzo IP fisso, a seconda delle impostazioni della rete utilizzata.

1 Premere HOME sull’unità.
Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare “ Impostazioni”.
Viene visualizzato il menu delle impostazioni.

3 Toccare “Impostazioni rete”.
Viene visualizzata la schermata del tipo di connessione.

4 Toccare “Impostazioni avanzate”, quindi toccare “Avanti ➔”.

5 Toccare “Impostazione DHCP”, quindi toccare “Avanti ➔”.

6 Toccare “Manuale”, quindi “Avanti ➔”.

7 Immettere i valori per “Indirizzo IP”, “Subnet mask” e “Gateway predefinito”.
Per ulteriori informazioni sull’immissione di caratteri, vedere la sezione “Immissione del testo” (pagina 19).

8 Toccare “Avanti ➔”.

9 Immettere i valori per le impostazioni “DNS primario” e “DNS secondario”.
Per ulteriori informazioni sull’immissione di caratteri, vedere la sezione “Immissione del testo” (pagina 19).

10 Toccare “Avanti ➔”.
Viene visualizzata una schermata di conferma.

11 Toccare “OK”.
Viene visualizzato “Connessione completata.”.
Se non è possibile eseguire le connessioni di rete desiderate, consultare la sezione “Connessione di rete” (pagina 75).

12 Effettuare le impostazioni del server.
Per utilizzare contenuti memorizzati sul server attraverso la rete che è stata configurata in questa sezione, è necessario configurare prima il server (pagina 32).

Suggerimento

Per ottenere l’indirizzo IP automaticamente utilizzando il protocollo DHCP, selezionare “Automatico” per le impostazioni dell’indirizzo IP al punto 6. Se si seleziona “Automatico” al punto 6, viene visualizzata la schermata di selezione delle impostazioni DNS. In tal caso, selezionare “Automatico” o “Manuale” per le impostazioni DNS e immettere i rispettivi valori seguendo le istruzioni visualizzate sul display.

Per utilizzare un server proxy

Se è necessario utilizzare un server proxy (ad esempio, quando il proprio provider internet richiede di utilizzare un server proxy), assicurarsi di preparare anticipatamente l’indirizzo e il numero di porta del proxy.

1 Premere HOME sull’unità.
Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare “ Impostazioni”.
Viene visualizzato il menu delle impostazioni.

3 Toccare “Impostazioni rete”.

Viene visualizzata la schermata del tipo di connessione.

4 Toccare “Impostazioni avanzate”, quindi toccare “Avanti ➜”.

5 Toccare “Impostazione proxy”, quindi toccare “Avanti ➜”.

6 Toccare “Utilizzare”, quindi toccare “Avanti ➜”.

7 Immettere i valori per “Indirizzo:” e “Porta:”.

Per ulteriori informazioni sull’immissione di caratteri, vedere la sezione “Immissione del testo” (pagina 19).

8 Toccare “Avanti ➜”.

Viene visualizzata una schermata di conferma.

9 Toccare “OK”.

Viene visualizzato “Connessione completata.”.
Se non è possibile eseguire le connessioni di rete desiderate, consultare la sezione “Connessione di rete” (pagina 75).

10 Effettuare le impostazioni del server.

Per utilizzare contenuti memorizzati sul server attraverso la rete che è stata configurata in questa sezione, è necessario configurare prima il server (pagina 32).

Verifica delle impostazioni di rete

È possibile verificare lo stato e le impostazioni della rete.

1 Premere HOME sull’unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare “Impostazioni”.

Viene visualizzato il menu delle impostazioni.

3 Toccare “Impostazioni rete”.

Viene visualizzata la schermata del tipo di connessione.

4 Toccare “Diagnosi sulla connessione”, quindi toccare “Avanti ➜”.

Viene visualizzato il risultato della diagnosi della connessione.

5 Toccare la voce che si desidera controllare.

È possibile scegliere tra le voci seguenti.
Connessione LAN wireless/Indirizzo IP/DNS/Server proxy

6 Toccare “Chiudi”.

Impostazione dell'orologio

L'orologio può essere impostato automaticamente, collegando l'unità a internet, o manualmente.

Impostazione dell'orologio attraverso un collegamento a internet

È possibile impostare l'orologio collegando l'unità al server NTP (Network Time Protocol) su internet. Prima di utilizzare questa funzione, assicurarsi di avere già effettuato correttamente le impostazioni di rete.

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare " Impostazioni".

3 Toccare "Impostazioni comuni".

4 Toccare "Impostazioni dell'orologio".

5 Toccare "Impostazioni data e ora".

6 Toccare "Impostazioni NTP", quindi "Avanti ➔".

Se si desidera impostare l'orologio manualmente, vedere la sezione "Per impostare l'orologio manualmente" (pagina 31).

7 Toccare la casella di testo sotto "Nome server NTP:".

8 Inserire il nome o l'indirizzo IP del server NTP.

Per ulteriori informazioni sull'immissione di testo durante la configurazione, vedere la sezione "Immissione del testo" (pagina 19).

Suggerimento

L'unità si collega al server predefinito, quando si tocca "OK" senza cambiare il nome del server.

9 Toccare la casella di testo sotto "Fuso orario:".

10 Toccare il fuso orario desiderato.

Suggerimento

Qualora la città desiderata non venga visualizzata in "Fuso orario:", selezionare una città che abbia lo stesso fuso orario della città desiderata.

11 Toccare "OK".

Qualora le impostazioni dell'orologio non abbiano avuto esito positivo, consultare "Per impostare l'orologio manualmente" (pagina 31).

Elenco dei fusi orari disponibili

Le voci seguenti vengono visualizzate al punto 10. Selezionare la città in cui si utilizza l’unità.

GMT+13 Nukualofa
GMT+12 Auckland
GMT+11 Noumea
GMT+10 Sydney, Port Moresby
GMT+9:30 Adelaide
GMT+9 Tokyo, Seul
GMT+8 Pechino, Singapore
GMT+7 Bangkok, Giacarta
GMT+6:30 Yangon
GMT+6 Dhaka
GMT+5:45 Kathmandu
GMT+5:30 Nuova Delhi
GMT+5 Karachi, Islamabad
GMT+4:30 Kabul
GMT+4 Abu Dhabi, Tbilisi
GMT+3:30 Teheran
GMT+3 Mosca, Riyadh
GMT+2 Atene, Helsinki
GMT+1 Parigi, Berlino
GMT+0 Londra, Lisbona
GMT-1 Azzorre
GMT-2
GMT-3 San Paolo, Buenos Aires
GMT-3:30 St. John's
GMT-4 Halifax, Santiago
GMT-5 New York, Toronto
GMT-6 Chicago, Città del Messico
GMT-7 Denver, Calgary
GMT-8 Los Angeles, Vancouver
GMT-9 Anchorage
GMT-10 Honolulu, Papeete
GMT-11 Pago Pago
GMT-12

Per impostare l’orologio manualmente

1 Premere HOME sull’unità.
Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare “Impostazioni”.

3 Toccare “Impostazioni comuni”.

4 Toccare “Impostazioni dell'orologio”.

5 Toccare “Impostazioni data e ora”.

6 Toccare “Impostazioni manuali di data e ora”, quindi toccare “Avanti ➜”.

7 Immettere anno, mese, giorno, ore e minuti.

8 Toccare “OK”.

Per eseguire l’impostazione dell’ora legale

1 Premere HOME sull’unità.
Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare “Impostazioni”.

3 Toccare “Impostazioni comuni”.

4 Toccare “Impostazioni dell'orologio”.

5 Toccare “Ora legale”.

6 Toccare “Ora legale”.

7 Toccare “OK”.

Riproduzione di contenuti musicali sul server

È possibile utilizzare contenuti audio da qualsiasi sorgente controllando gli apparecchi compatibili DLNA della rete domestica utilizzata.

Controller DLNA (questa unità)

Server (computer o sistema audio di rete, e così via)

Lettore controllato in rete (SA-NS300, e così via):

Configurazione del server

Per ascoltare contenuti audio memorizzati sul proprio server con questa unità, è necessario impostare anticipatamente il server.
Gli apparecchi server seguenti sono compatibili con questa unità.

- VAIO Media plus 2.0
- Sistema audio di rete NAS-S500HDE, NAS-S55HDE* HDD
- Sistema/server audio di rete NAS-SV20i/SV20Di*
- Componente/server audio di rete NAC-SV10i*
- Microsoft Windows Media Player 12 installato su Windows 7 (pagina 32)
- Microsoft Windows Media Player 11 installato su Windows Vista/XP (pagina 34)

* Questi modelli potrebbero non essere disponibili in alcune nazioni/aree geografiche.

Qualora il server disponga di una funzione che limita l'accesso da altri apparecchi, è necessario modificare tale impostazione sul server per consentire all'unità di accedere al server.
Questa sezione illustra come configurare Windows Media Player quando lo si utilizza come server.
Per i dettagli sulle impostazioni di altri apparecchi server, consultare le istruzioni per l'uso o la guida dei rispettivi apparecchi o delle rispettive applicazioni.

Nota

Le voci visualizzate sul computer potrebbero essere diverse da quelle indicate in questa sezione, a seconda della versione del sistema operativo o dell'ambiente informatico. Per i dettagli, consultare la guida del sistema operativo utilizzato.

■ Quando si utilizza un computer con Windows 7

Questa sezione illustra come configurare una versione installata come opzione predefinita di Windows Media Player 12 per Windows 7 come server da utilizzare con questa unità.
Per i dettagli su come utilizzare Windows Media Player 12, consultare la guida di Windows Media Player 12.

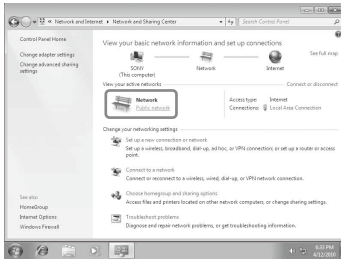
1 Aprire [Start] - [Pannello di controllo].

2 Selezionare [Visualizza stato della rete e attività], sotto [Rete e Internet].

Viene visualizzata la finestra [Centro connessioni di rete e condivisione].

Suggerimento

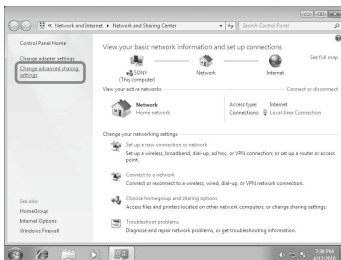
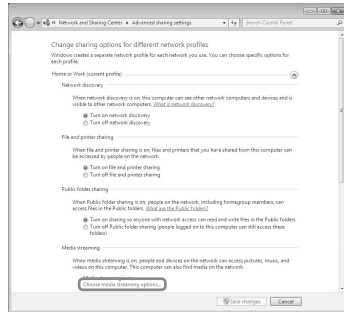
Qualora la voce desiderata non venga visualizzata nella schermata del computer, provare a cambiare il tipo di visualizzazione utilizzato dal Pannello di controllo.

3 Selezionare [Rete pubblica] sotto [Visualizza reti attive].
Qualora appaia una voce diversa da [Rete pubblica], passare al punto 6.

Viene visualizzata la finestra [Impostazioni rete].

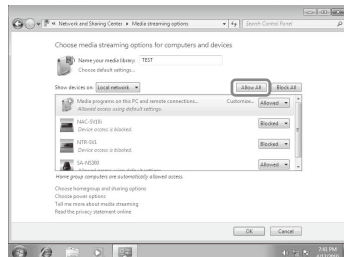
4 Selezionare [Rete domestica] o [Rete aziendale] a seconda dell'ambiente in cui si utilizza l'unità.

5 Seguire le istruzioni che vengono visualizzate sullo schermo del computer, a seconda dell'ambiente in cui si utilizza l'unità.

Quando le impostazioni sono state completate, verificare che la voce sotto [Visualizza reti attive] sia cambiata in [Rete domestica] o [Rete aziendale] nella finestra [Centro connessioni di rete e condivisione].

6 Selezionare [Modifica impostazioni di condivisione avanzate].

7 Selezionare [Scegliere le opzioni dei flussi multimediali...] da [Flussi multimediali].

8 Qualora [Flusso multimediale non attivato] venga visualizzato nella finestra delle opzioni per i flussi di dati multimediali, selezionare [Attiva flusso multimediale].

9 Selezionare [Consenti a tutti].

Si apre la finestra [Consenti per tutti i dispositivi multimediali]. Qualora tutti gli apparecchi sulla rete locale siano impostati su [Consentita], selezionare [OK] e chiudere la finestra.

10 Selezionare [Consenti a tutti i computer e dispositivi multimediali].

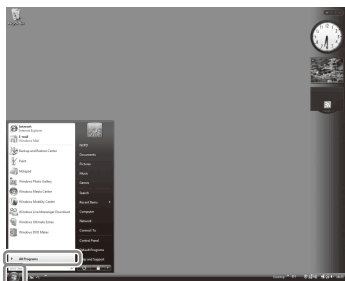
11 Selezionare [OK] per chiudere la finestra.

Consultare la sezione "Ascolto di contenuti audio sul server utilizzato" (pagina 35) o "Visione/visualizzazione di contenuti sul server" (pagina 45) per istruzioni sulla selezione del server.

■ Quando si utilizza un computer con Windows Vista/ Windows XP

Questa sezione illustra come configurare Windows Media Player 11 installato su Windows Vista/ Windows XP*, come server a cui collegarsi con questa unità.
Per i dettagli su come utilizzare Windows Media Player 11, consultare la guida di Windows Media Player 11.

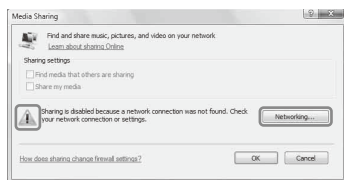
* Windows Media Player 11 non viene installato come opzione predefinita su Windows XP. Accedere al sito web Microsoft, scaricare il programma di installazione, quindi installare Windows Media Player 11 sul computer utilizzato.

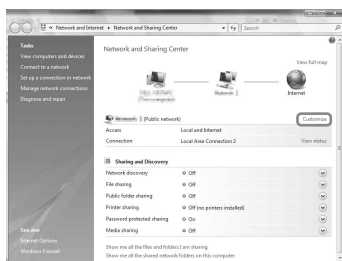
1 Aprire [Start] - [Tutti i programmi].

2 Selezionare [Windows Media Player].

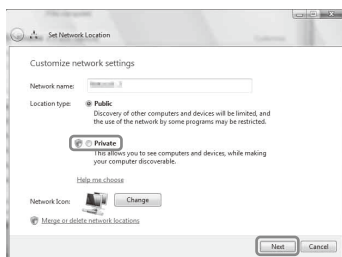
Windows Media Player 11 si avvia.

3 Selezionare [Condivisione file multimediali...] dal menu [Catalogo multimediale].

Se si utilizza Windows XP, passare al punto 9.

4 Quando viene visualizzato ⚠, selezionare [Rete...].

Viene visualizzata la finestra [Centro connessioni di rete e condivisione].

5 Selezionare [Personalizza].

Viene visualizzata la finestra [Impostazioni rete].

6 Apporre un segno di spunta accanto a [privata], quindi selezionare [Avanti].

7 Verificare che [Tipo posizione] sia cambiato in [privata], quindi selezionare [Chiudi].

8 Verificare che [(Rete privata)] sia visualizzato nella finestra [Centro connessioni di rete e condivisione], quindi chiudere la finestra.

9 Qualora un segno di spunta non sia presente accanto a [Condividi file multimediali del computer in uso] nella finestra [Condivisione file multimediali] che viene visualizzata al punto 3, apporre un segno di spunta accanto a [Condividi file multimediali del computer in uso], quindi selezionare [OK].

Viene visualizzato un elenco degli apparecchi collegabili.

10 Selezionare [Impostazioni...], che appare accanto a [Condividi file multimediali del computer in uso per:].

11 Apporre un segno di spunta accanto a [Autorizza automaticamente nuovi dispositivi e computer], quindi selezionare [OK].

Consultare la sezione "Ascolto di contenuti audio sul server utilizzato" (pagina 35) o "Visione/visualizzazione di contenuti sul server" (pagina 45) per istruzioni sulla selezione del server.

Nota

Deselezionare questa voce dopo aver verificato che l'unità sia in grado di connettersi al server e ai contenuti audio sul server.

Configurazione di un server diverso da Windows 7, Windows Vista o Windows XP

Il metodo di configurazione cambia a seconda del server. Fare riferimento alle istruzioni per l'uso del server utilizzato.

Configurazione di un renderer (lettore controllato in rete)

Il metodo di configurazione cambia a seconda del tipo di apparecchio. Fare riferimento alle istruzioni per l'uso dell'apparecchio utilizzato.

1 Accendere il renderer (lettore controllato in rete).

2 Collegare il renderer (lettore controllato in rete) alla rete domestica utilizzata.

3 Consentire sul renderer (lettore controllato in rete) l'accesso da questa unità.

Ascolto di contenuti audio sul server utilizzato

È possibile ascoltare contenuti audio sull'apparecchio desiderato. In questa sezione, viene illustrato come selezionare "Musica su PC/disco rigido" come attività.

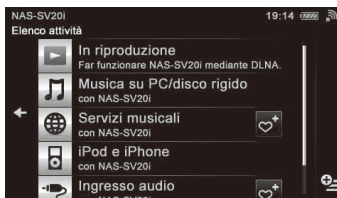
1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare il renderer (lettore controllato in rete) desiderato.

Vengono visualizzate le attività che possono essere riprodotte con il renderer (lettore controllato in rete) selezionato.

4 Toccare "Musica su PC/disco rigido".

Voce	Descrizione
In riproduzione	Toccare questa icona per visualizzare la schermata di riproduzione.
Musica su PC/ disco rigido*1	Toccare per ascoltare “Musica su PC/disco rigido”.
Servizi musicali*1	Toccare per ascoltare “Servizi musicali”.
iPod e iPhone*1	Toccare per ascoltare “iPod e iPhone”.
DAB/DAB+*1*2	Toccare per ascoltare “DAB/DAB+”.
Ingresso audio*1	Toccare per ascoltare “Ingresso audio”.
Usa telecomando (IR)	Toccare questa icona per visualizzare la schermata del telecomando a infrarossi relativo all’apparecchio selezionato.

*1 Le attività visualizzate nell’elenco possono cambiare a seconda delle funzionalità del renderer (lettore controllato in rete) e del tipo di contenuti supportati dal server sulla rete utilizzata.

*2 DAB/DAB+ è un servizio disponibile solo nel Regno Unito.

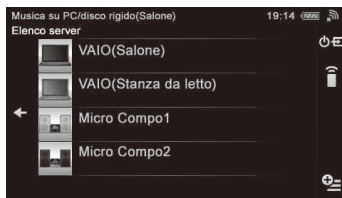
Viene visualizzata la schermata di selezione del server.
L’operazione al punto 5 potrebbe venire saltata, se si seleziona iPod e iPhone, DAB/ DAB+, Ingresso audio o Servizi musicali a questo punto. In questo caso, l’apparecchio selezionato al punto 3 viene automaticamente selezionato come server.

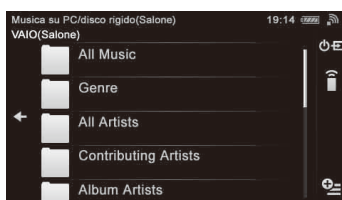
Note

- Viene visualizzata la schermata di riproduzione delle attività ed è possibile controllare le informazioni sui contenuti se l’attività selezionata al punto 4 è già in esecuzione.
- È possibile eseguire l’attività anche se il renderer (lettore controllato in rete) necessario per l’attività selezionata è stato già aggiunto a un PARTY.
- Se l’attività selezionata comprende l’esecuzione di un PARTY, viene visualizzata la schermata di riproduzione dell’“host” del PARTY ed è possibile controllare le informazioni sui contenuti in corso di riproduzione.

Suggerimento

L’ultimo contenuto audio viene riprodotto automaticamente finché non si cambia il server.

5 Toccare il server desiderato.

Viene visualizzato l’elenco delle cartelle e degli album del server.

6 Toccare le cartelle/gli album fino a trovare il contenuto desiderato.

Suggerimento

È possibile visualizzare l’elenco dei server toccando “←” se non è stato selezionato un server al punto 5.

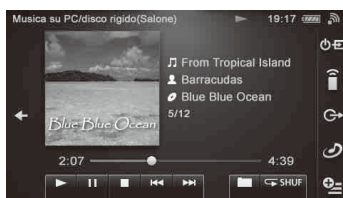
7 Toccare il contenuto desiderato.

La riproduzione si avvia e viene visualizzata la schermata di riproduzione corrispondente all’attività selezionata.

Schermata di riproduzione

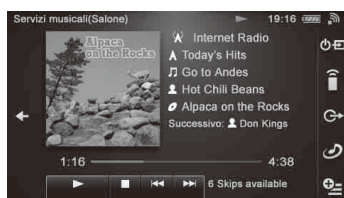
Le voci visualizzate e le operazioni disponibili possono cambiare a seconda del server, del renderer (lettore controllato in rete), o dei contenuti di riproduzione.

Musica su PC/disco rigido

Viene visualizzata quando si seleziona “Musica su PC/disco rigido” al punto 4.

iPod e iPhone

Viene visualizzata quando si seleziona “iPod e iPhone” al punto 4.

Servizi musicali

Viene visualizzata quando si seleziona “Servizi musicali” al punto 4.

Ingresso audio

Viene visualizzata quando si seleziona “Ingresso audio” al punto 4.

DAB/DAB+

Viene visualizzata quando si seleziona “DAB/DAB+” al punto 4.
DAB/DAB+ è un servizio disponibile solo nel Regno Unito.

Voce	Descrizione
Pulsanti delle operazioni	Toccare questi pulsanti per far funzionare l’apparecchio correntemente controllato.
*	Toccare questa icona per selezionare l’intervallo di riproduzione.
SHUF*	Toccare questa icona per selezionare la modalità di riproduzione.
	Toccare questa icona per visualizzare il pannello di accensione/spegnimento (I/⏻) e degli ingressi.
	Toccare questa icona per visualizzare l’elenco degli apparecchi registrati.
	Toccare questa icona per visualizzare la schermata utilizzata per commutare il renderer (lettore controllato in rete). **Suggerimenti** • Questa icona non viene visualizzata nei casi seguenti. – Durante un PARTY – Quando vengono riprodotti contenuti che non possono essere forniti di nuovo dal server • viene visualizzato durante un PARTY.
	Toccare per avviare un nuovo PARTY oppure per controllare il PARTY in corso.
	Toccare questa icona per visualizzare il menu delle opzioni.
	Toccare questa icona per tornare all’elenco dei contenuti. **Suggerimento** A seconda dello stato dell’unità, potrebbe essere visualizzato l’elenco dei server.

* L’icona visualizzata cambia a seconda delle impostazioni.

Per cambiare il contenuto audio correntemente riprodotto

Toccare ← sulla schermata di riproduzione, quindi selezionare il contenuto desiderato.

Per cambiare l'attività

Registrare l'attività preferita nella schermata HOME della scheda "♡ Attività" (pagina 55).

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "♡ Attività".

3 Toccare l'attività desiderata.

Per regolare il volume

Consultare "Controllo del volume degli apparecchi correntemente controllati" (pagina 42).

Per cambiare la modalità di riproduzione

Toccare per cambiare la modalità di riproduzione.

Sono disponibili le seguenti modalità di riproduzione:

- Normale
- Ripeti
- Ripeti 1 brano
- Casuale
- Riproduzione casuale
- Ripeti in ordine casuale

Nota

Alcune modalità di riproduzione potrebbero non essere disponibili a seconda del renderer (lettore controllato in rete).

Modifica dell'area di riproduzione

Toccare l'icona dell'area della riproduzione per modificare l'area della riproduzione.

Sono disponibili le seguenti aree di riproduzione:

- Cartella corrente
- Cartella superiore

Per eliminare un server

È possibile eliminare un server che non si desidera visualizzare sullo schermo.

1 Toccare e tenere premuto il server che si desidera eliminare al punto 5 di "Ascolto di contenuti audio sul server utilizzato" (pagina 35).

Viene visualizzato un menu.

2 Toccare "Elimina".

Il server selezionato viene eliminato.

Suggerimento

Il server sulla rete domestica utilizzata viene visualizzato nell'elenco dei server di questa unità, anche se è stato precedentemente eliminato. Disconnettere il proprio server, se non si desidera visualizzarlo nell'elenco dei server dalla propria rete domestica. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale d'uso del server utilizzato.

Come cambiare il renderer (lettore controllato in rete) correntemente utilizzato

1 Toccare ⇥ sul menu laterale durante la riproduzione del contenuto.

Viene visualizzato l'elenco dei renderer (lettori controllati in rete).

2 Toccare il renderer (lettore controllato in rete) desiderato.

3 Toccare “OK”.

I contenuti audio vengono riprodotti sull’apparecchio selezionato.

Note

- Se il contenuto selezionato prevede limitazioni sul flusso di dati, potrebbe non essere possibile cambiare il renderer (lettore controllato in rete).
- L’icona non viene visualizzata nei casi seguenti.
  – Durante un PARTY
  – Quando vengono riprodotti contenuti che non possono essere forniti di nuovo dal server

Per aggiungere un renderer (lettore controllato in rete)

È possibile aggiungere un apparecchio dotato della funzione PARTY STREAMING come renderer (lettore controllato in rete).

1 Toccare sul menu laterale durante la riproduzione del contenuto.

Viene visualizzato l’elenco degli apparecchi che stanno utilizzando la funzione PARTY STREAMING.

2 Selezionare il renderer (lettore controllato in rete) desiderato.

Suggerimento

Con l’impostazione predefinita, vengono selezionati tutti gli apparecchi.

3 Toccare “OK”.

Nota

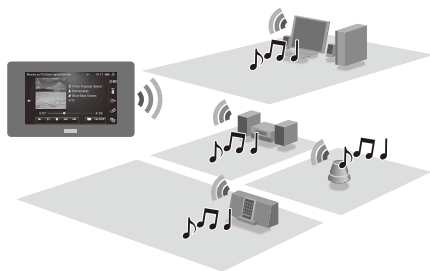
Non è possibile selezionare un apparecchio che si sia aggiunto a un altro PARTY o che sia spento.

Uso della funzione PARTY STREAMING

La funzione PARTY STREAMING viene illustrata di seguito.

- È possibile ascoltare i contenuti audio correntemente riprodotti sull'"host" del PARTY (che fornisce i contenuti audio) per i "guest" del PARTY (che ricevono i contenuti audio dall'"host" del PARTY).
- È possibile fornire contenuti audio a più "guest" del PARTY.

PARTY STREAMING è una comoda funzione che consente di ascoltare contenuti audio attraverso più apparecchi contemporaneamente.

È possibile utilizzare la funzione PARTY STREAMING con altri apparecchi che rechino questo logo PARTY STREAMING.

Avvio di un nuovo PARTY

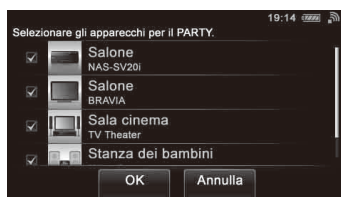
1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "♡ Attività".

3 Toccare "Avvia PARTY".

Viene visualizzato l'elenco degli apparecchi che stanno utilizzando la funzione PARTY STREAMING.

4 Selezionare l'apparecchio che si desidera far partecipare al PARTY, quindi toccare "OK".

Viene visualizzato l'elenco per il PARTY.

Suggerimenti

- Con l'impostazione predefinita, vengono selezionati tutti gli apparecchi.
- Gli apparecchi che non supportano la funzione PARTY STREAMING o il contenuto musicale selezionato non vengono visualizzati.
- È possibile avviare un altro PARTY selezionando gli apparecchi disponibili, anche se si sta già eseguendo un PARTY.

5 Toccare l'attività desiderata.

Il PARTY si avvia e viene visualizzato l'elenco dei server.

6 Toccare il server desiderato.

Viene visualizzato l'elenco dei contenuti del server.

7 Toccare le cartelle/gli album fino a trovare il contenuto desiderato.

Note

- È anche possibile avviare il PARTY toccando durante la riproduzione di contenuti audio su un renderer (lettore controllato in rete). Consultare “Per aggiungere un renderer (lettore controllato in rete)” (pagina 39).
- Vengono visualizzati solo gli apparecchi dotati della funzione PARTY STREAMING.
- Non è possibile selezionare un apparecchio che si sia aggiunto a un altro PARTY o che sia spento.

Controllo del PARTY in corso

1 Premere HOME sull’unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda “♡Attività”.

3 Toccare l’elenco PARTY.

Viene visualizzato l’elenco delle icone PARTY degli apparecchi che stanno eseguendo un PARTY.

4 Toccare il PARTY desiderato dall’elenco.

Viene visualizzata la schermata del controller DLNA del PARTY selezionato.

5 Controllare il PARTY selezionato.

Per cambiare gli apparecchi che stanno correntemente partecipando al PARTY

1 Toccare sul menu laterale durante il PARTY.

Viene visualizzato l’elenco dei renderer (lettori controllati in rete).

2 Toccare il renderer (lettore controllato in rete) desiderato.

3 Toccare “OK”.

I contenuti audio vengono riprodotti sull’apparecchio selezionato.

Per chiudere il PARTY

Toccare sul menu laterale durante il PARTY.

Suggerimento

È possibile chiudere un PARTY toccando “Chiudi PARTY” nell’elenco del menu delle opzioni dopo aver toccato sul menu laterale durante il PARTY.
È anche possibile chiudere il PARTY selezionando “Chiudi PARTY” nell’elenco dei menu premendo sul PARTY desiderato per qualche secondo al punto 4.

Per regolare il volume

Consultare “Controllo del volume degli apparecchi correntemente controllati” (pagina 42).

Funzioni utili

Controllo del volume degli apparecchi correntemente controllati

È possibile regolare contemporaneamente il livello del volume di tutti gli apparecchi correntemente controllati. È anche possibile regolare il livello del volume di ciascun apparecchio separatamente.

Suggerimento

Toccare sul menu laterale se si stanno ascoltando contenuti audio attraverso un apparecchio a infrarossi.

1 Premere il pulsante VOLUME +/– o MUTING sull'unità.

Viene visualizzata la schermata utilizzata per la regolazione del volume.

2 Toccare lo schermo per regolare il livello del volume.

È possibile regolare il volume anche con il pulsante VOLUME +/– sull'unità.

Per disattivare l'audio di tutti gli apparecchi correntemente controllati

Premere il pulsante MUTING sull'unità.

Ricerca di contenuti utilizzando la funzione di ricerca per parola chiave

È possibile inserire una parola chiave per cercare la voce desiderata. Questa funzione può essere utilizzata mentre è visualizzato l'elenco dei contenuti della schermata "Musica su PC/disco rigido".
L'ambito di ricerca comprende tutti i contenuti sul server.

Note

- Non è possibile utilizzare questa funzione con un server che non disponga della funzione di ricerca dei contenuti per parola chiave.
- Se utilizzato come server, è possibile ricercare solo i contenuti di Windows Media Player 12.
- Non è possibile cercare una cartella.

1 Toccare sul menu laterale quando viene visualizzato l'elenco di una voce (elenco artisti, elenco brani, e così via).

2 Toccare "Ricerca per parola chiave".

Viene visualizzata una casella di testo per la parola chiave.

3 Immettere una parola chiave.

Per ulteriori informazioni sull'immissione di caratteri, vedere la sezione "Immissione del testo" (pagina 19).

Suggerimento

È possibile selezionare una parola chiave dalla cronologia delle immissioni, toccando ☰.

4 Dopo aver immesso la parola chiave, toccare "Esegui".

Viene visualizzato "Ricerca in corso...". Quando l'unità conclude la ricerca, vengono visualizzate le voci corrispondenti alla parola chiave.

5 Toccare la voce desiderata.

Suggerimento

L'elenco dei contenuti della cartella viene visualizzato toccando "←" mentre è visualizzata la schermata di riproduzione dopo aver selezionato il contenuto a questo punto.

Controllo di altri renderer (lettori controllati in rete)

È possibile controllare lo stato dell'apparecchio specificato visualizzando la schermata di riproduzione sull'unità. Utilizzando questa schermata, è anche possibile regolare il volume ed eseguire operazioni di riproduzione.

Nota

Non è possibile utilizzare questa funzione nei casi seguenti:

– Sul renderer (lettore controllato in rete) sono impostate delle limitazioni di accesso
– L'apparecchio specificato non sta riproducendo alcun contenuto

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

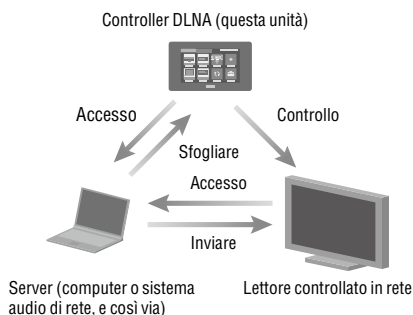
3 Toccare l'apparecchio che sta correntemente riproducendo il contenuto.

Viene visualizzato l'elenco delle attività.

4 Toccare "In riproduzione".

Viene visualizzata la schermata di riproduzione dell'apparecchio selezionato.

Visione/visualizzazione di contenuti sul server

È possibile utilizzare contenuti video/fotografici da qualsiasi sorgente controllando gli apparecchi compatibili DLNA sulla rete domestica utilizzata.

Configurazione del server

Per guardare contenuti video o visualizzare foto memorizzati sul proprio server con questa unità, è necessario configurare anticipatamente il server.
Gli apparecchi server seguenti sono compatibili con questa unità.

- VAIO Media plus 2.0
- Microsoft Windows Media Player 12 installato su Windows 7 (pagina 44)
- Microsoft Windows Media Player 11 installato su Windows Vista/XP (pagina 44)

Qualora il server disponga di una funzione che limita l'accesso da altri apparecchi, è necessario modificare tale impostazione sul server per consentire all'unità di accedere al server.
Questa sezione illustra come configurare Windows Media Player quando lo si utilizza come server.
Per i dettagli sulle impostazioni di altri apparecchi server, consultare le istruzioni per l'uso o la guida dei rispettivi apparecchi o delle rispettive applicazioni.

Le voci visualizzate sul computer potrebbero essere diverse da quelle indicate in questa sezione, a seconda della versione del sistema operativo o dell'ambiente informatico. Per i dettagli, consultare la guida del sistema operativo utilizzato.

■ Quando si utilizza un computer con Windows 7

Eseguire le operazioni descritte in "Quando si utilizza un computer con Windows 7" (pagina 32).
Se sono già state concluse le impostazioni, passare a "Visione/visualizzazione di contenuti sul server" (pagina 45).

■ Quando si utilizza un computer con Windows Vista/ Windows XP

Eseguire le operazioni descritte in "Quando si utilizza un computer con Windows Vista/ Windows XP" (pagina 34).
Se sono già state concluse le impostazioni, passare a "Visione/visualizzazione di contenuti sul server" (pagina 45).

Configurazione di un server diverso da Windows 7, Windows Vista o Windows XP

Il metodo di configurazione cambia, a seconda del server. Fare riferimento alle istruzioni per l'uso del server utilizzato.

Configurazione di un renderer (lettore controllato in rete)

Il metodo di configurazione cambia, a seconda dell'apparecchio. Fare riferimento alle istruzioni per l'uso dell'apparecchio utilizzato.

1 Accendere il renderer (lettore controllato in rete).

2 Collegare il renderer (lettore controllato in rete) alla rete domestica utilizzata.

3 Consentire sul renderer (lettore controllato in rete) l'accesso da questa unità.

Visione/visualizzazione di contenuti sul server

È possibile guardare contenuti video o visualizzare foto dall'apparecchio desiderato. In questa sezione, viene illustrata la selezione di "Video su PC/disco rigido" come attività.

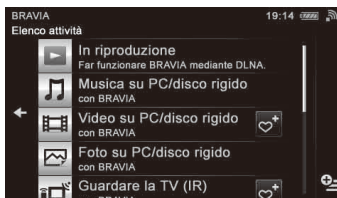
1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare il renderer (lettore controllato in rete) desiderato.

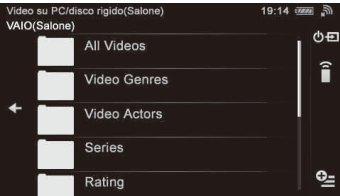
Vengono visualizzate le attività che possono essere riprodotte con il renderer (lettore controllato in rete) selezionato.

4 Toccare l'attività desiderata.

Voce	Descrizione
In riproduzione	Toccare questa icona per visualizzare la schermata di riproduzione.
Video su PC/ disco rigido	Toccare per riprodurre "Video su PC/disco rigido".
Foto su PC/disco rigido	Toccare per visualizzare "Foto su PC/disco rigido".
Usa telecomando (IR)	Toccare questa icona per visualizzare la schermata del telecomando a infrarossi relativo all'apparecchio selezionato.

Viene visualizzata la schermata di selezione del server.

5 Toccare il server desiderato.

Viene visualizzato l'elenco dei contenuti del server.

6 Toccare le cartelle fino a trovare il contenuto desiderato.

7 Toccare il contenuto desiderato.

La riproduzione si avvia e viene visualizzata la schermata di riproduzione corrispondente all'attività selezionata.

Schermata di riproduzione

Video su PC/disco rigido

Viene visualizzata quando si seleziona "Video su PC/disco rigido" al punto 4.

Foto su PC/disco rigido

Viene visualizzata quando si seleziona "Foto su PC/disco rigido" al punto 4.

Voce	Descrizione
Pulsanti delle operazioni	Toccare questi pulsanti per far funzionare l'apparecchio correntemente controllato. **Suggerimento** È possibile nascondere l'immagine fotografica toccando ■. L'immagine fotografica riappare quando si tocca di nuovo ►.
⏻⇥	Toccare questa icona per visualizzare il pannello di accensione/spegnimento (I/⏻) e degli ingressi.
(icona telecomando)	Toccare questa icona per visualizzare l'elenco degli apparecchi registrati.
(icona renderer)	Toccare questa icona per visualizzare la schermata utilizzata per commutare il renderer (lettore controllato in rete). **Suggerimento** L'icona non viene visualizzata durante la riproduzione di contenuti che non possono essere forniti nuovamente.
(icona opzioni)	Toccare questa icona per visualizzare il menu delle opzioni.
←	Toccare questa icona per tornare all'elenco dei contenuti. **Suggerimento** A seconda dello stato dell'unità, potrebbe essere visualizzato l'elenco dei server.

Per cambiare l'attività

Registrare l'attività preferita nella schermata HOME della scheda "♡ Attività" (pagina 55).

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "♡ Attività".

3 Toccare l'attività desiderata.

Per regolare il volume

Consultare "Controllo del volume degli apparecchi correntemente controllati" (pagina 48).

Per eliminare un server

È possibile eliminare un server che non si desidera visualizzare sullo schermo.

1 Toccare e tenere premuto il server che si desidera eliminare al punto 5 di "Visione/visualizzazione di contenuti sul server" (pagina 45).

Viene visualizzato un menu.

2 Toccare "Elimina".

Il server selezionato viene eliminato.

Suggerimento

Il server sulla rete domestica utilizzata viene visualizzato nell'elenco dei server di questa unità, anche se è stato precedentemente eliminato. Disconnettere il proprio server, se non si desidera visualizzarlo nell'elenco dei server dalla propria rete domestica. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale d'uso del server utilizzato.

Come cambiare il renderer (lettore controllato in rete) correntemente utilizzato

1 Toccare ⟴ sul menu laterale durante la riproduzione del contenuto.

Viene visualizzato l'elenco dei renderer (lettori controllati in rete).

2 Toccare il renderer (lettore controllato in rete) desiderato.

3 Toccare "OK".

I contenuti video o fotografici vengono visualizzati sull'apparecchio selezionato.

Funzioni utili

Controllo del volume degli apparecchi correntemente controllati

È possibile regolare contemporaneamente il livello del volume di tutti gli apparecchi correntemente controllati. È anche possibile regolare il livello del volume di ciascun apparecchio separatamente.

Suggerimento

Toccare sul menu laterale se si stanno ascoltando contenuti audio attraverso un apparecchio a infrarossi.

1 Premere il pulsante VOLUME +/– o MUTING sull'unità.

Viene visualizzata la schermata utilizzata per la regolazione del volume.

2 Toccare lo schermo per regolare il livello del volume.

È possibile regolare il volume anche con il pulsante VOLUME +/– sull'unità.

Per disattivare l'audio di tutti gli apparecchi correntemente controllati

Premere il pulsante MUTING sull'unità.

Ricerca di contenuti utilizzando la funzione di ricerca per parola chiave (solo video)

È possibile inserire una parola chiave per cercare la voce desiderata. Questa funzione può essere utilizzata mentre è visualizzato l'elenco dei contenuti della schermata "Video su PC/disco rigido".
L'ambito di ricerca comprende tutti i contenuti sul server.

Note

- Non è possibile utilizzare questa funzione con un server che non disponga della funzione di ricerca dei contenuti per parola chiave.
- Se utilizzato come server, è possibile ricercare solo i contenuti di Windows Media Player 12.
- Non è possibile cercare una cartella.

1 Toccare sul menu laterale quando viene visualizzato l'elenco di una voce (titolo cartella, titolo contenuto, e così via).

2 Toccare "Ricerca per parola chiave".

Viene visualizzata una casella di testo per la parola chiave.

3 Immettere una parola chiave.

Per ulteriori informazioni sull'immissione di caratteri, vedere la sezione "Immissione del testo" (pagina 19).

Suggerimento

È possibile selezionare una parola chiave dalla cronologia delle immissioni, toccando ☰.

4 Dopo aver immesso la parola chiave, toccare "Esegui".

Viene visualizzato "Ricerca in corso...". Quando l'unità conclude la ricerca, vengono visualizzate le voci corrispondenti alla parola chiave.

5 Toccare la voce desiderata.

Suggerimento

L'elenco dei contenuti della cartella viene visualizzato toccando "←" mentre è visualizzata la schermata di riproduzione dopo aver selezionato il contenuto a questo punto.

Controllo di altri renderer (lettori controllati in rete)

È possibile controllare lo stato dell'apparecchio specificato visualizzando la schermata di riproduzione sull'unità.

Nota

Non è possibile utilizzare questa funzione nei casi seguenti:

– Sul renderer (lettore controllato in rete) sono impostate delle limitazioni di accesso
– L'apparecchio specificato non sta riproducendo alcun contenuto

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare l'apparecchio che sta correntemente riproducendo il contenuto.

Viene visualizzato l'elenco delle attività.

4 Toccare "In riproduzione".

Viene visualizzata l'immagine del video o della foto correntemente visualizzati sull'apparecchio selezionato.

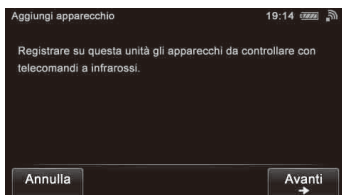
Aggiunta e uso di apparecchi a infrarossi

È possibile registrare e far funzionare apparecchi a infrarossi non compatibili DLNA.
Dopo aver registrato un'attività con l'apparecchio registrato, è possibile utilizzare il telecomando appropriato a seconda dell'attività desiderata, ad esempio "Guardare la TV (IR)" o "Ascoltare musica (IR)", e così via.

Aggiunta di un apparecchio a infrarossi

1 Premere HOME sull'unità.
Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare "➕ Agg. apparec.".
Viene visualizzata una schermata di conferma.

4 Toccare "Avanti ➜".

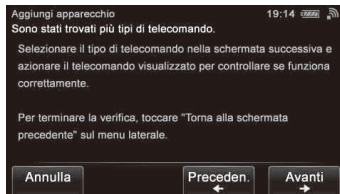
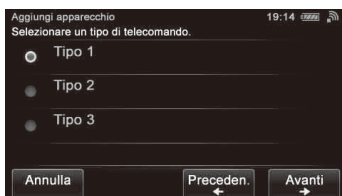
5 Toccare "Seleziona da dati preselezionati", quindi toccare "Avanti ➜".

6 Toccare il tipo corretto di apparecchio, quindi toccare "Avanti ➜".

7 Toccare il produttore dell'apparecchio utilizzato, quindi toccare "Avanti ➜".
Viene visualizzata una schermata di conferma.
Le operazioni da 8 a 11 vengono saltate se è presente un'unica scelta possibile per il codice del telecomando. Passare al punto 12.

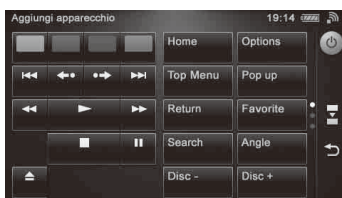
Suggerimento

Quando non si riesce a trovare il nome del produttore, toccare ripetutamente "Preceden. ⬅" per tornare alla schermata del punto 5. Quindi, eseguire le operazioni da 5 a 10 descritte in "Programmazione del codice del telecomando desiderato" (pagina 52).

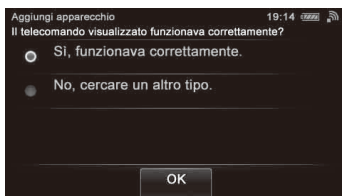
8 Toccare "Avanti ➜".

9 Toccare il tipo di telecomando, quindi toccare “Avanti ➔”.

Viene visualizzata la schermata del telecomando a infrarossi.

Suggerimento

Selezionare “Tipo 1”, inizialmente. È possibile controllare se il tipo di telecomando funzioni correttamente o meno nella fase successiva.

10 Controllare se il tipo di telecomando selezionato funzioni correttamente o meno, quindi toccare ⮌ sul menu laterale.

Viene visualizzata una schermata di conferma.

Ripetere i punti 9 e 11 fino a trovare il codice corretto del telecomando.

11 Toccare “Sì, funzionava correttamente.”, quindi toccare “OK”.

Viene visualizzata la schermata di immissione del nome dell’apparecchio.

Suggerimento

Toccare “No, cercare un altro tipo.” se il tipo di telecomando selezionato non ha funzionato correttamente.

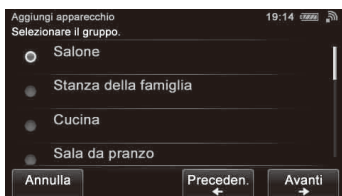
12 Toccare la casella del nome dell’apparecchio.

13 Immettere il nome dell’apparecchio.

Per ulteriori informazioni sull’immissione di caratteri, vedere la sezione “Immissione del testo” (pagina 19).

14 Toccare “Avanti ➔”.

15 Toccare l’icona dell’apparecchio desiderato, quindi toccare “Avanti ➔”.

16 Toccare il gruppo desiderato, quindi toccare “Avanti ➔”.

Viene visualizzata una schermata di conferma.

17 Toccare “OK”.

Programmazione del codice del telecomando desiderato

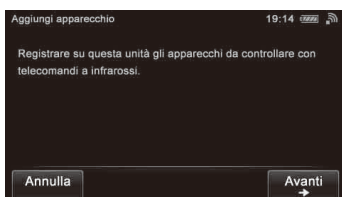
È possibile programmare il codice del telecomando in modo che questa unità sia in grado di controllare apparecchi che normalmente non è in grado di controllare.

1 Premere HOME sull’unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda “Apparecchio”.

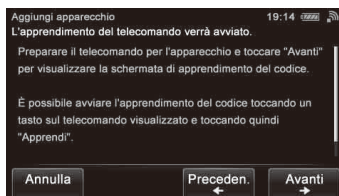
3 Toccare “✚ Agg. apparec.”.

Viene visualizzata una schermata di conferma.

4 Toccare “Avanti ➔”.

5 Toccare “Apprendi”, quindi toccare “Avanti ➔”.

6 Toccare il tipo corretto di apparecchio, quindi toccare “Avanti ➔”.

Viene visualizzata una schermata di conferma.

7 Toccare “Avanti ➔”.

Viene visualizzata la schermata di apprendimento dei tasti.

8 Toccare il tasto sul quale si desidera memorizzare il nuovo comando.

Viene visualizzato un menu.

Suggerimento

È possibile cambiare la pagina toccando ⧗ sul menu laterale.

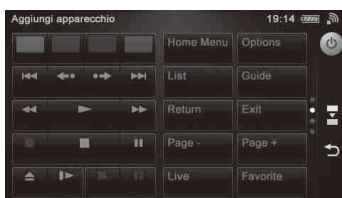
9 Toccare “Learn (Apprendi)”.

Vengono visualizzate le istruzioni su come memorizzare il nuovo comando.

10 Programmare il codice del telecomando sul tasto della schermata del telecomando, facendo riferimento alle istruzioni sullo schermo.

Suggerimento

Quando si intende programmare i tasti del telecomando, potrebbe essere utile toccare e tenere premuto un po' più a lungo il tasto che si intende programmare.

11 Toccare ⮌ sul menu laterale.

Viene visualizzata una schermata di conferma.

12 Toccare "Sì".

Utilizzo di contenuti tramite un apparecchio a infrarossi

Funzioni utili

Utilizzo della funzione Smart Select

Questa funzione consente all'unità di trovare l'apparecchio di destinazione mediante la funzione a infrarossi.

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare "Smart Select".

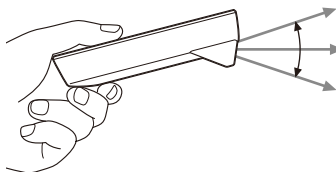
Viene visualizzato "Ricerca di apparecchi compatibili Smart Select dav. all'utente in corso...".

L'elenco delle attività viene visualizzato quando l'unità ha trovato l'apparecchio.

4 Toccare l'attività desiderata.

Questa funzione può essere utilizzata quando la funzione Smart Select dell'apparecchio Sony è attivata.

Uso dell'unità come telecomando a infrarossi

È possibile utilizzare l'unità come telecomando a infrarossi. Accertarsi che l'unità sia rivolta frontalmente al sensore del telecomando dell'apparecchio regolando l'angolazione come illustrato nella seguente figura.

Registrazione di un’attività

Questa funzione consente di trovare facilmente l’attività desiderata dopo averla registrata nell’elenco delle attività.
L’attività viene eseguita quando viene toccata nell’elenco delle attività.
Registrando l’attività nella schermata HOME della scheda “♡ Attività”, è possibile eseguire svariati comandi (ad esempio, selezionare un apparecchio e riprodurne i contenuti) semplicemente toccando l’icona dell’attività.

Suggerimenti

- Poiché un server viene selezionato automaticamente, l’elenco dei server potrebbe non venire visualizzato, a seconda della combinazione dell’apparecchio e dell’attività selezionati.
- Se si desidera utilizzare l’apparecchio a infrarossi in un’attività di un apparecchio DLNA, consultare “Uso di un apparecchio a infrarossi in un’attività DLNA” (pagina 65).

Informazioni su un’attività DLNA

È possibile selezionare un’attività dell’apparecchio selezionato dopo aver toccato quest’ultimo nella scheda “Apparecchio” nella schermata Home, dopo che l’unità ha riconosciuto tale apparecchio DLNA. Queste registrazioni vengono eseguite automaticamente. Inoltre, non è necessario accendere il server e il renderer (lettore controllato in rete), a parte la prima volta.
L’elenco dei server viene visualizzato dopo aver selezionato l’attività desiderata; quindi, selezionare un server e il contenuto da riprodurre utilizzando il renderer (lettore controllato in rete) selezionato.
È possibile utilizzarlo mediante la schermata del controller DLNA (pagina 15).

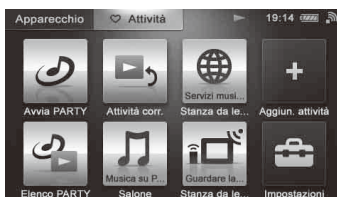
Registrazione di un’attività DLNA nella schermata HOME della scheda “♡ Attività”

Quando si registra un’attività nella schermata HOME della scheda “♡ Attività”, è possibile eseguire svariati comandi (ad esempio, selezionare un apparecchio e riprodurne i contenuti) semplicemente toccando l’icona dell’attività.

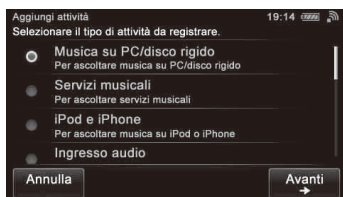
1 Premere HOME sull’unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda “♡ Attività”.

3 Toccare “✚ Aggiun. attività”.

Suggerimento

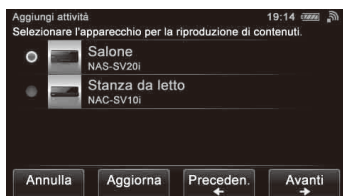
Viene visualizzata una schermata di conferma, se si sta eseguendo l'attività. Toccare "OK" e passare al punto 4.

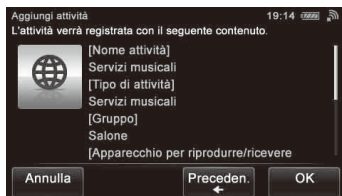
4 Toccare l'attività DLNA desiderata, quindi toccare "Avanti ➜".

È possibile selezionare una delle seguenti attività.

- Musica su PC/disco rigido
- Servizi musicali
- iPod e iPhone
- DAB/DAB+
- Ingresso audio
- Video su PC/disco rigido
- Foto su PC/disco rigido

Suggerimento

Il tipo di attività viene visualizzato sotto il nome dell'attività.

5 Toccare il renderer (lettore controllato in rete) desiderato, quindi toccare "Avanti ➜".

Viene visualizzata una schermata di conferma.

6 Toccare "OK".

L'attività selezionata viene registrata nella schermata HOME della scheda "♡ Attività".

Per registrare un'attività DLNA utilizzando l'elenco delle attività della scheda "Apparecchio"

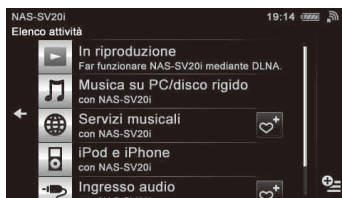
1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare l'apparecchio desiderato.

Viene visualizzato l'elenco delle attività.

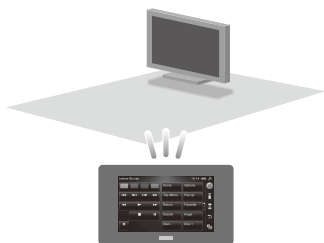
4 Toccare ♡+ accanto all'attività desiderata.

Viene visualizzata una schermata di conferma.

Suggerimento

L'icona ♡+ viene visualizzata accanto a qualsiasi attività che non sia registrata nella schermata HOME della scheda "♡ Attività".

5 Toccare "OK".

L'attività selezionata viene registrata nella schermata HOME della scheda "♡ Attività".

Informazioni su un’attività a infrarossi

Questa funzione consente di accendere l’apparecchio e di eseguire operazioni di immissione in modo automatico semplicemente toccando l’icona dell’attività a infrarossi.
Mentre l’attività viene eseguita, è anche possibile controllare ciascun apparecchio toccando il tasto del telecomando corrispondente.

L’operazione di accensione/spegnimento di ciascun apparecchio viene registrata automaticamente quando si registra l’attività.

Registrazione di un’attività a infrarossi

È possibile registrare svariati comandi in ordine sequenziale su un apparecchio registrato come attività dopo aver registrato l’apparecchio desiderato.
Questa sezione illustra come guardare contenuti video da un lettore BD con un televisore e un sintoamplificatore.

Suggerimento

Le operazioni seguenti variano a seconda dell’attività e degli apparecchi selezionati.

Nota

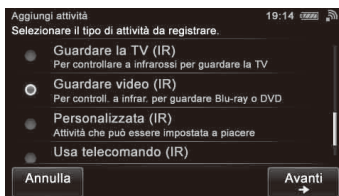
Occorre registrare anticipatamente gli apparecchi a infrarossi che si desidera utilizzare con questa unità. Per ulteriori informazioni sulla registrazione di apparecchi a infrarossi, consultare la sezione “Aggiunta e uso di apparecchi a infrarossi” (pagina 50).

1 Registrare il lettore BD, il televisore e il sintoamplificatore che si desidera utilizzare con questa unità (pagina 50).

2 Premere HOME sull’unità.
Viene visualizzata la schermata HOME.

3 Toccare la scheda “♡ Attività”.

4 Toccare “✚ Aggiun. attività”.

5 Toccare “Guardare video (IR)”, quindi toccare “Avanti ➔”.

Suggerimento

Il tipo di attività viene visualizzato sotto il nome dell’attività.

6 Toccare l'apparecchio per la riproduzione video, quindi toccare "Avanti ➔".

7 Toccare l'apparecchio per la visualizzazione di immagini, quindi toccare "Avanti ➔".

8 Toccare l'apparecchio per l'emissione dell'audio, quindi toccare "Avanti ➔".

9 Toccare l'opzione desiderata relativa all'ingresso dell'apparecchio per la riproduzione video, quindi toccare "Avanti ➔".

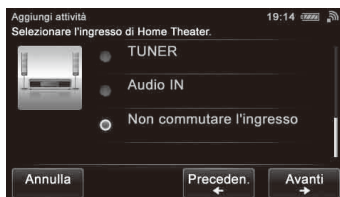
Suggerimento

Se non si desidera commutare l'ingresso, toccare "Non commutare l'ingresso", quindi toccare "Avanti ➔".

10 Toccare l'opzione desiderata relativa all'ingresso dell'apparecchio per la visualizzazione di immagini, quindi toccare "Avanti ➔".

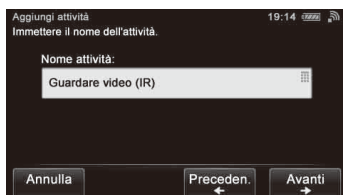
Suggerimento

Se non si desidera commutare l'ingresso, toccare "Non commutare l'ingresso", quindi toccare "Avanti ➔".

11 Toccare l'opzione desiderata relativa all'ingresso dell'apparecchio per l'emissione dell'audio, quindi toccare "Avanti ➔".

Viene visualizzata la schermata del nome dell'attività.

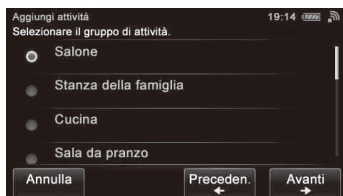
Suggerimento

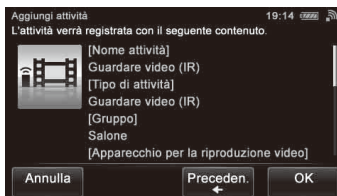
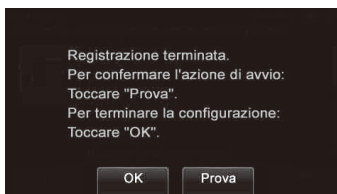
Se non si desidera commutare l'ingresso, toccare "Non commutare l'ingresso", quindi toccare "Avanti ➔".

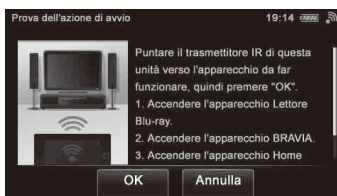
12 Controllare il nome dell'attività, quindi toccare "Avanti ➔".

Suggerimento

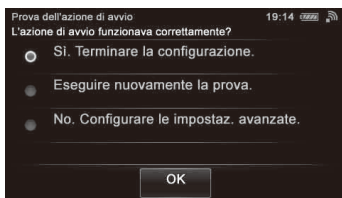
È possibile cambiare il nome dell'attività toccando la relativa casella.
Per ulteriori informazioni sull'immissione di caratteri, vedere la sezione "Immissione del testo" (pagina 19).

13 Toccare l'icona dell'attività desiderata, quindi toccare "Avanti ➔".

14 Toccare il gruppo dell'attività desiderata, quindi toccare "Avanti ➔".

Viene visualizzata una schermata di conferma.

15 Toccare "OK".

16 Toccare "Prova".

Viene visualizzata la schermata "Prova dell'azione di avvio".

17 Consultando le istruzioni a schermo, assicurarsi che l'unità sia rivolta frontalmente al sensore del telecomando dell'apparecchio desiderato quando si tocca "OK" per controllare le azioni registrate.

Il test ha inizio.

18 Toccare "Sì. Terminare la configurazione.", quindi toccare "OK".

Nota

Qualora le operazioni di alimentazione e di immissione non funzionino correttamente, consultare la sezione "Modifica di un'attività registrata" (pagina 64).

Per eseguire di nuovo il test

Toccare "Eseguire nuovamente la prova." e "OK" al punto 18.

Per modificare le operazioni registrate

Toccare "No. Configurare le impostaz. avanzate." e "OK" al punto 18.

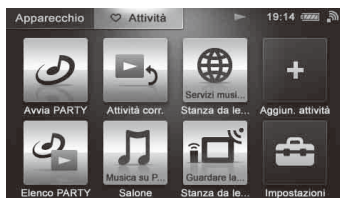
Registrazione di un telecomando di un apparecchio nella schermata HOME della scheda "♡Attività"

È anche possibile registrare il telecomando nella schermata HOME della scheda "♡Attività".

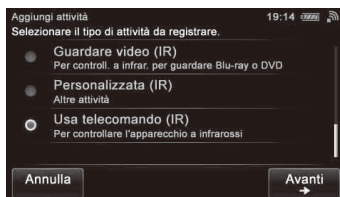
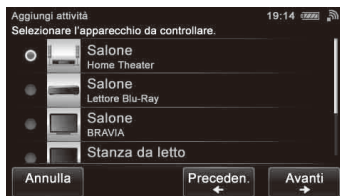
1 Premere HOME sull'unità.

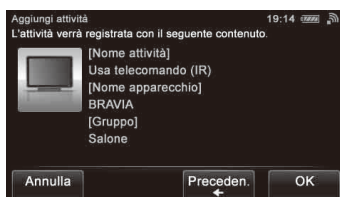
Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "♡Attività".

3 Toccare "✚Aggiun. attività".

Suggerimento

Viene visualizzata una schermata di conferma, se si sta eseguendo l'attività. Toccare "OK" e passare al punto 4.

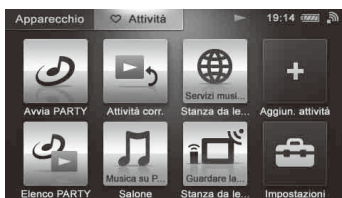
4 Toccare "Usa telecomando (IR)", quindi toccare "Avanti ➜".

5 Toccare l'apparecchio desiderato, quindi toccare "Avanti ➜".

Viene visualizzata una schermata di conferma.

6 Toccare "OK".

Uso della funzione Attività

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "♡ Attività".

3 Toccare l'icona dell'attività desiderata.

L'attività selezionata viene eseguita.

Per modificare l'attività registrata

Consultare "Modifica di un'attività registrata" (pagina 64).

Per eliminare una voce dalla schermata HOME della scheda "♡ Attività"

1 Toccare e tenere premuta l'icona dell'attività che si desidera eliminare al punto 3.

Viene visualizzato un menu.

2 Toccare "Elimina attività".

Viene visualizzata una schermata di conferma.

Suggerimento

"Elimina telecomando" viene visualizzato quando si seleziona "Usa telecomando (IR)" come attività.

3 Toccare "OK".

La voce selezionata viene eliminata dalla schermata HOME della scheda "♡ Attività".

4 Toccare "Chiudi".

Modifica delle informazioni registrate sull'apparecchio

È possibile modificare le informazioni registrate sull'apparecchio. È possibile cambiare l'icona dell'apparecchio o il nome del gruppo assegnato automaticamente.

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

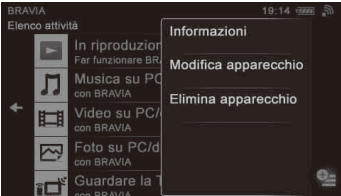
3 Toccare l'apparecchio desiderato.

4 Toccare ⊕≡.

Viene visualizzato il menu delle opzioni.

Suggerimento

È anche possibile visualizzare il menu toccando e tenendo premuto l'apparecchio desiderato al punto 3.

5 Toccare "Modifica apparecchio".

6 Toccare la voce che si desidera modificare.

Voce di menu	Descrizione
Modifica nome apparecchio	Toccare questa voce per cambiare il nome dell'apparecchio.
Modifica icona	Toccare questa voce per cambiare l'icona dell'apparecchio.
Modifica gruppo	Toccare questa voce per cambiare il gruppo.
Modifica telecomando*	Toccare questa voce per modificare il telecomando. Consultare "Modifica di un telecomando di un apparecchio" (pagina 67).
Ripristina telecomando*	Toccare questa voce per reimpostare il telecomando.
Unisci due apparecchi in uno*	Toccare questa voce per unire un apparecchio a infrarossi con un apparecchio DLNA. Consultare "Unione con un apparecchio a infrarossi per un renderer (lettore controllato in rete)" (pagina 69).

* A seconda dell'apparecchio selezionato, la voce di menu potrebbe non essere visualizzata.

7 Modificare la voce desiderata attenendosi alle istruzioni sullo schermo.

Per verificare le informazioni sull’apparecchio

Toccare “Informazioni” al punto 5.

Per eliminare l’apparecchio

1 Toccare “Elimina apparecchio” al punto 5.

Viene visualizzata una schermata di conferma.

2 Toccare “OK”.

L’apparecchio selezionato viene eliminato.

3 Toccare “Chiudi”.

Suggerimento

Gli apparecchi della rete domestica utilizzata vengono visualizzati nell’elenco degli apparecchi di quest unità, anche se sono stati eliminati in precedenza. Disconnettere tutti gli apparecchi che non si desidera visualizzare nell’elenco degli apparecchi della propria rete domestica. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale d’uso dell’apparecchio utilizzato.

Modifica di un'attività registrata

È possibile modificare attività registrate. È anche possibile eliminare un'attività da un elenco di attività registrate.

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "♡ Attività".

3 Toccare e tenere premuta l'attività che si desidera modificare.

Viene visualizzato un menu.

4 Toccare "Modifica attività".

5 Toccare la voce che si desidera modificare.

Voce di menu	Descrizione
Modifica nome attività	Toccare questa voce per cambiare il nome dell'attività.
Modifica icona	Toccare questa voce per cambiare l'icona dell'attività.
Modifica gruppo	Toccare questa voce per modificare l'impostazione di un'attività registrata.
Modifica telecomando	Toccare questa voce per modificare il telecomando. Consultare "Modifica del telecomando di un'attività" (pagina 68).
Modifica apparecchio/ azione di avvio	Toccare questa voce per modificare l'apparecchio che si desidera utilizzare. Consultare "Uso di un apparecchio a infrarossi in un'attività DLNA" (pagina 65).
Impostazione intervallo	Toccare questa voce per regolare l'intervallo quando si ritiene che sia troppo lungo o troppo breve prima dell'avvio dell'attività IR (pagina 57). Controllare l'impostazione utilizzando "Prova dell'azione di avvio" per scoprire se la commutazione tra l'operazione di accensione/ spegnimento e l'operazione di selezione dell'ingresso funzioni correttamente.
Prova dell'azione di avvio	Toccare questa voce per controllare se la commutazione tra l'operazione di accensione/ spegnimento e l'operazione di selezione dell'ingresso funzioni correttamente.

6 Modificare la voce desiderata attenendosi alle istruzioni sullo schermo.

Per verificare le informazioni sull'attività

Toccare "Informazioni" al punto 4.

Per eliminare un'attività da un apparecchio a infrarossi

1 Toccare e tenere premuta l'attività che si desidera eliminare al punto 3.
Viene visualizzato un menu.

2 Toccare "Elimina attività".
Viene visualizzata una schermata di conferma.

3 Toccare "OK".
L'attività selezionata viene eliminata.

4 Toccare "Chiudi".

Suggerimento

È possibile eliminare attività aggiunte manualmente.

Uso di un apparecchio a infrarossi in un'attività DLNA

Quando si esegue un'attività DLNA registrata, in aggiunta all'utilizzo di apparecchi DLNA, è anche possibile utilizzare apparecchi a infrarossi. È possibile accendere o spegnere l'apparecchio a infrarossi, commutare le operazioni di ingresso, nonché regolare il livello del volume.
Questa operazione è utile quando si desidera inviare l'audio in uscita da un sintoamplificatore collegato al renderer (lettore controllato in rete), e così via.
Questa sezione illustra come utilizzare contenuti da un sintoamplificatore collegato al renderer (lettore controllato in rete).

Nota

Occorre registrare anticipatamente gli apparecchi a infrarossi che si desidera utilizzare con questa unità. Per ulteriori informazioni sulla registrazione di apparecchi a infrarossi, consultare la sezione "Aggiunta e uso di apparecchi a infrarossi" (pagina 50).

1 Premere HOME sull'unità.
Viene visualizzata la schermata HOME.

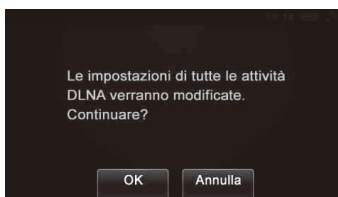
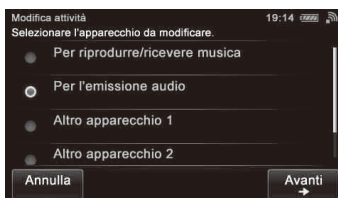
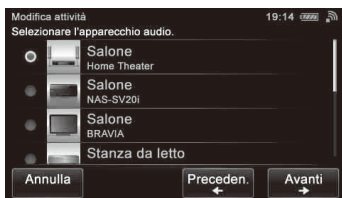
2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare l'apparecchio compatibile DLNA desiderato.
Viene visualizzato l'elenco delle attività.

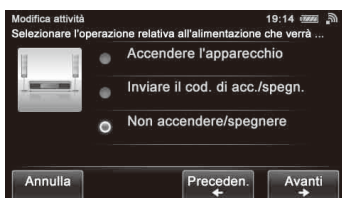
4 Toccare e tenere premuta l'attività desiderata.
Viene visualizzato un menu.

5 Toccare "Modifica attività".

6 Toccare "Modifica apparecchio/ azione di avvio".
Viene visualizzata una schermata di conferma.

7 Toccare "OK".

8 Toccare "Per l'emissione audio", quindi toccare "Avanti ➜".

9 Toccare l'apparecchio per l'emissione dell'audio, quindi toccare "Avanti ➜".

Nota

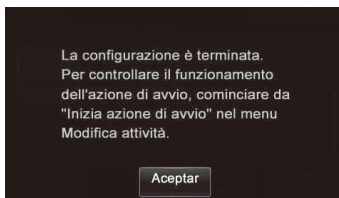
Le voci selezionabili variano a seconda dell'apparecchio.

10 Toccare l'operazione di accensione/spegnimento desiderata dell'apparecchio per l'emissione dell'audio.

11 Toccare l'opzione desiderata relativa all'ingresso dell'apparecchio per l'emissione dell'audio, quindi toccare "OK".

Viene visualizzata una schermata di conferma.

Suggerimento

Se non si desidera commutare l'ingresso, toccare "Non commutare l'ingresso", quindi toccare "Avanti ➔".

12 Toccare "OK".

Suggerimento

Fare riferimento alla sezione "Prova dell'azione di avvio" (pagina 64).

Aggiunta di funzioni per condizionatori d'aria a questa unità

Se si regola l'impostazione di un condizionatore d'aria in base alla stagione, reimpostare i parametri del telecomando del condizionatore (temperatura, potenza del flusso d'aria e direzione, e così via) e registrare i nuovi segnali del telecomando con l'unità.
Se il pulsante di accensione sul telecomando di un condizionatore, e così via, commuta tra l'accensione e lo spegnimento a ogni pressione, l'operazione di accensione/spegnimento potrebbe non venire registrata correttamente. In tal caso, registrare i segnali di accensione/spegnimento su due tasti diversi nella schermata del telecomando.

1 Registrare il segnale di accensione su un tasto (trasmettere il segnale di accensione premendo il pulsante di accensione quando l'apparecchio è spento).

2 Registrare il segnale di spegnimento su un altro tasto (trasmettere il segnale di spegnimento premendo il pulsante di accensione quando l'apparecchio è acceso).

I due tasti appresi dell'unità ora controllano rispettivamente i segnali di accensione/spegnimento dell'apparecchio.

Nota

Apparecchi quali condizionatori d'aria e apparecchi per il riscaldamento che ricevano segnali a infrarossi possono essere pericolosi se utilizzati in modo errato.

Modifica di un telecomando registrato

È possibile modificare un telecomando a infrarossi registrato.

Non è possibile modificare il telecomando DLNA.

Modifica di un telecomando di un apparecchio

1 Premere HOME.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare l'apparecchio desiderato.

Viene visualizzato l'elenco delle attività.

4 Toccare .

Viene visualizzato il menu delle opzioni.

Suggerimento

È anche possibile visualizzare un menu toccando e tenendo premuto l'apparecchio desiderato al punto 3.

5 Toccare "Modifica apparecchio".

6 Toccare "Modifica telecomando".

Viene visualizzata la schermata utilizzata per modificare il telecomando di un apparecchio.

7 Toccare il tasto desiderato.

Vengono visualizzate le seguenti voci.

Suggerimento

È possibile commutare la schermata del telecomando toccando sul menu laterale.

8 Toccare la voce desiderata.

Voce di menu	Descrizione
Apprendi	È possibile programmare il codice del telecomando su un tasto della schermata del telecomando.
Modifica etichetta	È possibile modificare l'etichetta di un tasto della schermata del telecomando. **Nota** Questa voce viene visualizzata quando si tocca un tasto visualizzato con un'etichetta.
Sposta	È possibile spostare la posizione del tasto. **Nota** Questa voce viene visualizzata quando si tocca un tasto visualizzato con un'etichetta.
Cancella	È anche possibile cancellare il codice del telecomando che si sta programmando su un tasto della schermata del telecomando.

9 Modificare la voce seguendo le istruzioni sullo schermo.

Modifica del telecomando di un'attività

1 Premere HOME.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "♡ Attività".

3 Toccare e tenere premuta l'attività che si desidera modificare.

Viene visualizzato un menu.

4 Toccare "Modifica attività".

5 Toccare "Modifica telecomando".

Viene visualizzata la schermata utilizzata per modificare il telecomando di un apparecchio.

6 Toccare il tasto desiderato.

Vengono visualizzate le seguenti voci.

Suggerimento

È possibile commutare la schermata del telecomando toccando sul menu laterale.

7 Toccare la voce desiderata.

Voce di menu	Descrizione
Assegna tasto	È possibile assegnare un tasto del telecomando dell'apparecchio utilizzato nell'attività a un tasto della schermata del telecomando.
Apprendi	È possibile programmare il codice del telecomando su un tasto della schermata del telecomando.
Modifica etichetta	È possibile modificare l'etichetta del tasto della schermata del telecomando. **Nota** Questa voce viene visualizzata quando si tocca un tasto visualizzato con un'etichetta.
Sposta	È possibile spostare la posizione del tasto. **Nota** Questa voce viene visualizzata quando si tocca un tasto visualizzato con un'etichetta.
Cancella	È anche possibile cancellare il codice del telecomando che si sta programmando su un tasto della schermata del telecomando.

8 Modificare la voce seguendo le istruzioni sullo schermo.

Unione con un apparecchio a infrarossi per un renderer (lettore controllato in rete)

Qualora, dopo aver aggiunto un apparecchio a infrarossi, si scoprisse che l'apparecchio è stato registrato, le due istanze dello stesso apparecchio possono venire trattate come un unico apparecchio. Anche l'attività dell'apparecchio a infrarossi viene unita automaticamente all'attività dell'apparecchio DLNA.

Note

- È possibile selezionare questa voce quando si seleziona un apparecchio a infrarossi registrato al punto 3. Vedere "Aggiunta di un apparecchio a infrarossi" (pagina 50).
- L'apparecchio a infrarossi viene eliminato dalla schermata HOME della scheda "Apparecchio" dopo aver eseguito questa operazione.

1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare la scheda "Apparecchio".

3 Toccare l'apparecchio desiderato.

Viene visualizzato l'elenco delle attività.

4 Toccare ⊕.

Viene visualizzato il menu delle opzioni.

Suggerimento

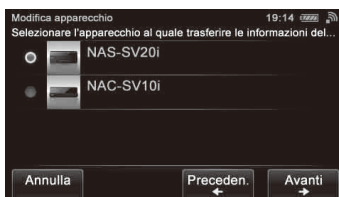
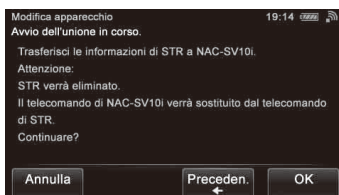
È anche possibile visualizzare un menu toccando e tenendo premuto l'apparecchio desiderato al punto 3.

5 Toccare "Modifica apparecchio".

6 Toccare "Unisci due apparecchi in uno".

Viene visualizzata una schermata di conferma.

7 Toccare "Avanti ➔".

8 Toccare l'apparecchio che si desidera unire, quindi toccare "Avanti ➔".

Viene visualizzata una schermata di conferma.

9 Toccare "OK".

10 Toccare “Chiudi”.

L’apparecchio selezionato viene considerato come un unico apparecchio.

Modifica delle impostazioni

È possibile impostare o modificare svariate impostazioni. Per modificare un'impostazione, attenersi alla procedura seguente.

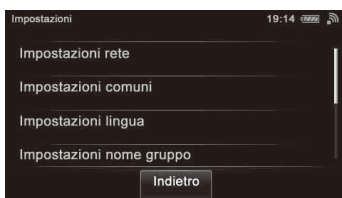
1 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Toccare "Impostazioni".

3 Toccare la voce di menu desiderata.

È possibile selezionare le impostazioni seguenti.

- Impostazioni rete
- Impostazioni comuni
- Impostazioni lingua
- Impostazioni nome gruppo
- Aggiornamento del sistema
- Dettagli dell'apparecchio

Nota

Viene visualizzata una schermata di conferma quando si tocca " Impostazioni" nella schermata durante l'esecuzione dell'attività. Toccare "OK" se si desidera modificare le impostazioni. In questo caso, l'attività correntemente in esecuzione viene annullata.

4 Toccare ripetutamente la voce fino a completare le impostazioni.

Impostazioni rete

Consultare “Connessione dell’unità alla rete domestica utilizzata (impostazioni di rete)” (pagina 23).

Impostazioni comuni

Voce di menu	Parametro	Descrizione
Impostazioni dei segnali acustici	ATTIVA	È possibile impostare il segnale acustico su ATTIVA.
	DISATTIVA	È possibile impostare il segnale acustico su DISATTIVA.
Impostazioni dell'orologio	Impostazioni data e ora	È possibile selezionare il metodo di impostazione dell’ora (pagina 30).
	Formato di visualizzazione ora	È possibile selezionare il formato di visualizzazione dell’ora.
	Ora legale	È possibile selezionare le impostazioni dell’ora legale.
Timer di disattivazione schermo	È possibile selezionare il tempo di attesa prima che lo schermo venga spento automaticamente. È possibile selezionare se attivare o meno il timer di spegnimento dello schermo (pagina 19).	
Luminosità	Da 1 a 5	È possibile impostare la luminosità della retroilluminazione dello schermo LCD dal livello 1 al livello 5.
Impostazioni schermo sensibile al tocco		È possibile regolare le impostazioni dello schermo sensibile al tocco.
Reimposta tutte le impostazioni		È possibile riportare tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

Impostazioni lingua

È possibile selezionare una delle impostazioni seguenti per la lingua.

- English (inglese)
- Français (francese)
- Deutsch (tedesco)
- Italiano (italiano)
- Español (spagnolo)

Impostazioni nome gruppo

È possibile modificare il nome del gruppo.

Aggiornamento del sistema

Consultare "Aggiornamento del firmware" (pagina 74).

Dettagli dell'apparecchio

È possibile verificare la versione del firmware e l'indirizzo MAC dell'unità.

Aggiornamento del firmware

Aggiornamento dell'applicazione di sistema

Scaricando la versione più aggiornata dell'applicazione di sistema, è possibile sfruttare le funzioni più recenti. Per aggiornare il sistema, l'unità accede al server Sony.
Quando è disponibile un nuovo aggiornamento, l'utente ne viene informato mediante un messaggio che viene visualizzato sullo schermo mentre l'unità è accesa e collegata a internet.

Nota

Non tentare di eseguire le seguenti operazioni mentre l'aggiornamento è in corso.
- Spegnere l'unità
- Scollegare il cavo di rete
- Rimuovere l'unità dal caricabatterie del telecomando

1 Inserire l'unità nel caricabatterie del telecomando.

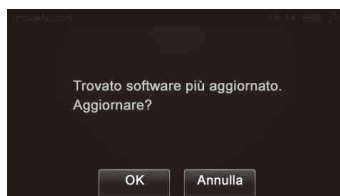
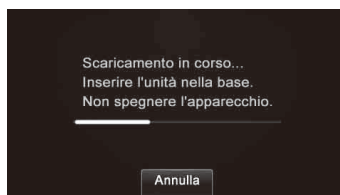
2 Premere HOME sull'unità.

Viene visualizzata la schermata HOME.

3 Toccare "Impostazioni".

4 Toccare "Aggiornamento del sistema".

Viene visualizzato uno dei messaggi seguenti sullo schermo.
"Trovato software più aggiornato. Aggiornare?" : passare al punto 5.
"Il software è aggiornato. Non necessita di aggiornamento." : un aggiornamento del firmware non è necessario. Toccare "Chiudi" per chiudere la schermata.

5 Toccare "OK".

6 Seguire le istruzioni sullo schermo.

L'unità inizia ad aggiornare l'applicazione di sistema. All'unità potrebbe occorrere parecchio tempo (circa 20 minuti al massimo) per portare a termine l'aggiornamento. Il tempo richiesto dipende dalla quantità di dati negli aggiornamenti, dal tipo di linea della rete, dall'ambiente di comunicazione della rete e così via.
Al termine dell'aggiornamento del sistema, l'unità si riavvia automaticamente.

Note

- Non rimuovere l'unità dal caricabatterie del telecomando fino al completamento dell'aggiornamento.
- Riavviare l'unità una o due volte, dopo l'aggiornamento.

Per annullare la procedura

Selezionare "Annulla" al punto 5.

Risoluzione dei problemi

Qualora si verifichino problemi durante l'uso dell'unità, attenersi alle procedure descritte di seguito prima di contattare il rivenditore Sony più vicino. Qualora venga visualizzato un messaggio di errore, si consiglia di prendere nota del suo contenuto come riferimento.

1 Controllare se il problema sia trattato nella presente sezione "Risoluzione dei problemi".

2 Controllare il sito seguente di assistenza ai clienti.

- Per i clienti negli Stati Uniti:
  http://www.esupport.sony.com/
- Per i clienti in Canada:
  in inglese:
  http://www.sony.ca/ElectronicsSupport/
  In francese:
  http://fr.sony.ca/ElectronicsSupport/
- Per i clienti in Europa:
  http://support.sony-europe.com/

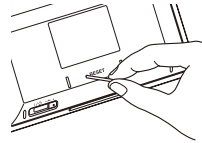
Questo sito web offre le informazioni di assistenza più aggiornate e una sezione dedicata alle domande più frequenti (FAQ).

3 Qualora il problema persista anche dopo avere eseguito le operazioni indicate ai punti 1 e 2, contattare il rivenditore Sony più vicino.

Qualora il problema persista anche dopo avere eseguito tutte le procedure descritte in precedenza, contattare il rivenditore Sony più vicino.
Quando si consegna l'unità per la riparazione, accertarsi di consegnare l'intero sistema (unità principale, caricabatterie del telecomando e alimentatore CA).

Come ripristinare l'unità

In generale non è necessario ripristinare l'unità. Tuttavia, in casi eccezionali, l'unità entra in uno stato anomalo e non risponde più ai tasti o alle operazioni sullo schermo. In tal caso, ripristinare l'unità premendo RESET sul pannello posteriore.

Per ripristinare l'unità, premere RESET utilizzando un oggetto allungato e sottile, ad esempio una piccola forcina, per riavviare il sistema.

Alimentazione

L'unità non si accende.

➡ Inserire l'unità sul caricabatterie del telecomando dopo aver collegato saldamente l'alimentatore CA al caricabatterie e il cavo di alimentazione a una presa elettrica a muro (pagina 18).

➡ Qualora l'operazione indicata sopra non risolva il problema, ripristinare l'unità. Vedere "Come ripristinare l'unità" in questa pagina.

L'unità non si spegne.

➡ Ripristinare l'unità. Vedere "Come ripristinare l'unità" in questa pagina.

Connessione di rete

Viene visualizzato un messaggio di errore.

➡ Controllare la natura dell'errore.

L'unità non riesce a collegarsi alla rete.

➡ Avvicinare tra loro l'unità e il router/punto di accesso della LAN wireless, quindi eseguire di nuovo la configurazione.

➡ Controllare le impostazioni del router cablato o del router/punto di accesso della LAN wireless ed eseguire di nuovo la configurazione. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni degli apparecchi, consultare le rispettive istruzioni per l'uso.

➡ Le reti wireless sono influenzate dalle radiazioni elettromagnetiche emesse da forni a microonde e altri apparecchi. Allontanare l'unità da tali apparecchi.

➡ Accertarsi che il router cablato o il router/punto di accesso della LAN wireless sia acceso.

Rete / Contenuti di riproduzione sul server

L'unità non riesce a connettersi a una rete.

➡ Se l'unità è stata ripristinata o se è stato eseguito un ripristino del sistema sul server utilizzato, effettuare di nuovo le impostazioni di rete (pagina 23).

L'unità non riesce a far funzionare un apparecchio.

➡ Per qualche motivo il server e il renderer (lettore controllato in rete) temporaneamente non accettano i comandi di questa unità.

➡ Verificare che il server e il renderer (lettore controllato in rete) siano accesi.

➡ Il server e il renderer (lettore controllato in rete) potrebbero essere instabili. Riavviarlo.

➡ Verificare che l'unità, il server e il renderer (lettore controllato in rete) siano collegati correttamente al router cablato o al router/punto di accesso della LAN wireless.

➡ Verificare che il server e il renderer (lettore controllato in rete) siano stati configurati correttamente (pagina 32).

➡ Verificare che l'unità sia stata registrata con il server e il renderer (lettore controllato in rete) e che sia impostata in modo da consentire la ricezione dei flussi di dati musicali provenienti dal server.

➡ Qualora la funzione Firewall connessione internet sia attiva sul computer, potrebbe impedire all'unità di connettersi al computer (solo quando il proprio computer viene utilizzato come server). Potrebbe essere necessario modificare le impostazioni del firewall per consentire all'unità di stabilire la connessione (per ulteriori informazioni sulla modifica delle impostazioni del firewall, consultare le istruzioni per l'uso del computer utilizzato).

Il contenuto viene riprodotto dall'inizio, anche se si cambia la modalità di riproduzione o l'area della riproduzione.

➡ Il renderer (lettore controllato in rete) potrebbe non essere in grado di cambiare la posizione di riproduzione.

Il server (ad esempio un computer) non viene visualizzato nell'elenco dei server.

➡ È possibile che l'unità sia stata accesa prima del server. Visualizzare innanzitutto l'elenco dei server, quindi toccare "Aggiorna" dopo aver toccato "Opzioni" sul menu laterale per aggiornare l'elenco dei server.

➡ Accertarsi che il router cablato o il router/punto di accesso della LAN wireless sia acceso.

➡ Assicurarsi che il server sia acceso.

➡ Verificare che il server sia stato impostato correttamente (pagina 32).

➡ Verificare che l'unità sia stata registrata con il server e che sia impostata in modo da consentire la ricezione dei flussi di dati musicali provenienti dal server.

➡ Nell'elenco dei server viene visualizzato solo il server che comprende i contenuti dell'attività selezionata. In tal caso, i server diversi da quello descritto sopra non compaiono, benché l'interruttore di accensione sia attivato.

Si verificano dei "salti" nell'audio o nel video durante la riproduzione.

➡ La larghezza di banda della LAN wireless utilizzata potrebbe essere insufficiente. Spostare l'unità e il router/punto di accesso della LAN wireless per avvicinarli, evitando di frapporre ostacoli tra di loro.

➡ Quando si utilizza un computer come server, sul computer potrebbero essere in esecuzione diverse applicazioni. Se il software antivirus è attivo sul computer, disattivarlo temporaneamente, poiché richiede una grande quantità di risorse di sistema.

➡ A seconda dell'ambiente di rete o di eventuali interferenze radio, potrebbe non essere possibile riprodurre contenuti se sono in funzione contemporaneamente più apparecchi. Spegnere qualsiasi altro apparecchio per consentire all'unità di riprodurre i contenuti.

L'unità non riesce ad accedere al server e al renderer (lettore controllato in rete).

➡ Consentire l'accesso da questa unità alle impostazioni del server e del renderer (lettore controllato in rete).

Non si riesce ad accendere il server utilizzando questa unità.

➡ È possibile accendere un server che supporti la funzioni WOL (Wake On LAN). Accendere manualmente il server, quando si utilizza un server che non supporta la funzione WOL.

“L'apparecchio di riproduzione non è acceso. Accendere l'apparecchio.” viene visualizzato sullo schermo, anche se il server e il renderer (lettore controllato in rete) sono accesi.

➡ Accertarsi che il server e il renderer (lettore controllato in rete) siano connessi alla rete domestica utilizzata.

Il numero totale di voci di contenuti viene visualizzato come “--”.

➡ “--” viene visualizzato quando il numero totale di voci di contenuti supera 999.

Tempo trascorso, tempo totale e barra di avanzamento non compaiono nella schermata di riproduzione.

➡ Queste voci non compaiono quando non è possibile ottenere la durata del contenuto.

Non si riesce a spostare la posizione di riproduzione quando si sposta il cursore che appare sulla barra di avanzamento.

➡ Potrebbe non essere possibile spostare la posizione di riproduzione, a seconda dei contenuti o del renderer (lettore controllato in rete).

➡ Non è possibile spostare la posizione di riproduzione se non è stato visualizzato il cursore che appare sulla barra di avanzamento.

➡ Non è possibile spostare la posizione di riproduzione, anche se è visualizzato un cursore sulla barra di avanzamento, qualora i contenuti correntemente riprodotti non supportino la funzione di ricerca.

Il tempo totale di riproduzione di tutte le voci di contenuti viene visualizzato come “--”.

➡ “--” viene visualizzato quando il tempo di riproduzione totale di tutte le voci di contenuti supera i 999 minuti e 59 secondi.

Non è possibile selezionare l’area della riproduzione o la modalità di riproduzione.

➡ Sono visualizzati solo l’area della riproduzione o le modalità di riproduzione supportate dal renderer (lettore controllato in rete) correntemente attivo.

Non si riesce a tornare all’elenco dei contenuti anche se si tocca ←.

➡ L’elenco dei server viene visualizzato quando si tocca ←, a seconda del contenuto corrente in riproduzione.

Non si riesce a trovare un nuovo renderer (lettore controllato in rete).

➡ È possibile registrare un massimo di 30 apparecchi. Eliminare gli apparecchi non necessari, quindi toccare “ Aggiorna” nella schermata HOME.

➡ Verificare quanto segue:
- Il renderer (lettore controllato in rete) presenta limitazioni di accesso anche se non sono stati ancora registrati 30 apparecchi?
- Il renderer (lettore controllato in rete) è collegato alla rete domestica utilizzata?
- La funzione di renderer (lettore controllato in rete) dell’apparecchio è attiva?

I contenuti memorizzati sul server non vengono visualizzati nell’elenco dei contenuti.

➡ È possibile visualizzare solo i contenuti che possono essere riprodotti, a seconda dell’attività.

Lo stesso apparecchio è stato registrato di nuovo dopo averlo eliminato.

➡ Gli apparecchi dotati della funzione di renderer DLNA vengono registrati automaticamente con questa unità. Impostare la funzione di renderer DLNA dell’apparecchio su OFF, quando non si desidera visualizzare l’apparecchio nell’elenco degli apparecchi di questa unità.

Non si riesce ad avviare l’attività selezionata una volta che la finestra di dialogo di spegnimento viene visualizzata, anche se il server e il renderer (lettore controllato in rete) sono impostati su ON (accesi).

➡ Verificare che sul server e sul renderer (lettore controllato in rete) non siano impostate limitazioni di accesso.

PARTY

Il PARTY corrente non viene visualizzato nella schermata HOME.

➡ Toccare “ Aggiorna” per aggiornare la schermata HOME.

➡ Accertarsi che l’“host” del PARTY abbia consentito l’accesso da questa unità.

➡ Accertarsi che l’unità abbia registrato anticipatamente l’“host” del PARTY.

Non si riesce a trovare apparecchi dotati della funzione PARTY STREAMING.

➡ Verificare le seguenti possibili cause:
- L’unità non è registrata con alcun apparecchio dotato della funzione PARTY STREAMING.

• Gli apparecchi dotati della funzione PARTY STREAMING non sono stati accesi.

Non si riesce ad avviare un PARTY con il contenuto desiderato.

➡ Avviare il PARTY dopo aver riprodotto i contenuti desiderati utilizzando un apparecchio che disponga della funzione PARTY STREAMING (pagina 39).

Schermata delle attività a infrarossi

Non si riesce a controllare gli apparecchi.

➡ Avvicinarsi all'apparecchio. La distanza di funzionamento massima è di circa 10 m.

➡ Verificare che l'unità sia rivolta direttamente verso l'apparecchio e che non vi siano ostacoli nello spazio che li separa.

➡ Se necessario, accendere prima gli apparecchi.

➡ Verificare che l'apparecchio disponga della funzione di telecomando a infrarossi. Ad esempio, se l'apparecchio utilizzato non è stato fornito con un telecomando in dotazione, probabilmente non può essere controllato da un telecomando.

Non si riesce a trovare l'apparecchio desiderato utilizzando la funzione Smart Select.

➡ Verificare se l'apparecchio desiderato disponga o meno della funzione Smart Select. Per i dettagli sulla funzione Smart Select, vedere "Utilizzo della funzione Smart Select" (pagina 54).

➡ Verificare se l'impostazione della funzione Smart Select dell'apparecchio desiderato sia impostata o meno su ON.

➡ Verificare se l'unità sia rivolta o meno verso l'apparecchio.

➡ Verificare se vi siano o meno ostacoli tra questa unità e l'apparecchio.

➡ Altri apparecchi potrebbero venire rilevati più rapidamente, se l'apparecchio dotato della funzione Smart Select è vicino a quello che si desidera rilevare.

iPod e iPhone

I contenuti audio che vengono riprodotti automaticamente dopo aver selezionato l'attività iPod e iPhone sono diversi da quelli riprodotti al precedente utilizzo.

➡ La prima voce nell'elenco di riproduzione casuale viene riprodotta selezionando "Riproduzione casuale" o "Ripeti in ordine casuale".

➡ Se sono stati aggiunti, modificati o eliminati dei contenuti dai propri iPod e iPhone, dall'ultima volta che sono stati utilizzati come lettori, potrebbero venire riprodotti contenuti diversi.

Un messaggio di errore viene visualizzato quando si prova a visualizzare l'elenco dei contenuti sull'unità o sul server di docking per iPod.

➡ Questo messaggio di errore potrebbe venire visualizzato quando si prova a visualizzare l'elenco dei contenuti mentre l'unità sta scaricando le informazioni della copertina. Attendere per qualche secondo che l'unità completi lo scaricamento delle informazioni della copertina.

Non si riesce a visualizzare alcune voci quando si seleziona "iPod e iPhone" come attività. / Non si riesce a eseguire alcune operazioni quando si seleziona "iPod e iPhone" come attività.

➡ Le voci o le operazioni eseguibili visualizzate variano a seconda dello stato dell'iPod o dell'iPhone utilizzati.

La modalità UI a distanza è impostata su OFF (disattivata) nell'apparecchio per docking per iPod:
Il nome del contenuto viene visualizzato come "iPod".

Quando si riproducono contenuti da un iPod o un iPhone montati sull'apparecchio per docking per iPod utilizzando un altro renderer (lettore controllato in rete):

• È possibile utilizzare i pulsanti ▶ e ■.

Quando si riproducono contenuti da un iPod o un iPhone montati sull'apparecchio per docking per iPod utilizzando tale apparecchio:

• È possibile utilizzare i pulsanti ▶, ❚❚, ◀◀ e ▶▶.

La modalità UI a distanza è impostata su ON (attivata) nell'apparecchio per docking per iPod:
Viene visualizzato il nome di ciascuna voce di contenuto.

Quando si riproducono contenuti da un iPod o un iPhone montati sull'apparecchio per docking per iPod utilizzando un altro renderer (lettore controllato in rete):

• È possibile utilizzare i pulsanti ▶, ◀◀, ▶▶ e ■.
• Non è possibile visualizzare alcune modalità di funzionamento.

Quando si riproducono contenuti da un iPod o un iPhone montati sull'apparecchio per docking per iPod utilizzando tale apparecchio:

• È possibile utilizzare i pulsanti ▶, ❚❚, ◀◀ e ▶▶.

Precauzioni

Informazioni relative alla sicurezza

- Non lasciare cadere né colpire violentemente l'unità, poiché ciò potrebbe causare un malfunzionamento.
- Non lasciare l'unità in un'ubicazione in prossimità di fonti di calore o in luoghi esposti alla luce solare diretta, a polvere o sabbia eccessive, umidità, pioggia o urti meccanici.
- Non inserire oggetti estranei nell'unità. Qualora liquidi o oggetti solidi penetrino nell'unità, sottoporla al controllo di personale qualificato prima di utilizzarla nuovamente.
- Non esporre i sensori dei telecomandi dei componenti alla luce solare diretta o ad altre intense fonti di illuminazione. La luce eccessiva potrebbe interferire con le operazioni del telecomando.
- Accertarsi di posizionare l'unità fuori dalla portata di bambini e animali domestici. Componenti quali condizionatori d'aria, apparecchi per il riscaldamento, elettrodomestici e tendine elettriche che ricevono segnali a infrarossi possono diventare pericolosi, se utilizzati in modo improprio.
- Scollegare completamente il cavo di alimentazione dalla presa elettrica a muro se non si intende utilizzare l'unità per un periodo di tempo prolungato. Quando si intende scollegare l'unità, afferrare sempre la spina del cavo di alimentazione. Non tirare mai il cavo stesso.
- Qualora un qualsiasi oggetto solido o una sostanza liquida dovessero penetrare all'interno dell'unità, scollegarla e farla controllare da personale qualificato prima di utilizzarla di nuovo.
- Il cavo di alimentazione CA può essere sostituito esclusivamente da personale qualificato di assistenza.

Informazioni sul posizionamento

- Non collocare l'unità in una posizione inclinata o in ubicazioni soggette a temperature eccessivamente alte o basse, polvere, sporcizia, umidità o vibrazioni, luce solare diretta, luce intensa o prive di ventilazione adeguata.
- Fare particolare attenzione nel caso in cui l'unità o i diffusori vengano posizionati su superfici sottoposte a trattamenti speciali (ad esempio, con cera, olio o lucidante), onde evitare di causare macchie o perdite di colore della superficie stessa.

Informazioni sull'alimentatore CA

- Utilizzare l'alimentatore CA in dotazione con l'unità. Non utilizzare altri alimentatori CA, poiché potrebbero causare un malfunzionamento dell'unità.

Polarità dello spinotto

- Collegare l'alimentatore CA o il cavo di alimentazione a una presa elettrica CA facilmente accessibile. Qualora si notino anomalie nell'alimentatore CA o nel cavo di alimentazione, scollegarlo immediatamente dalla presa elettrica CA.
- L'unità non viene scollegata dalla fonte di alimentazione CA (rete elettrica) finché è collegata alla presa elettrica a muro, anche qualora l'unità stessa sia stata spenta.
- Se si prevede di non utilizzare l'unità per un periodo di tempo prolungato, accertarsi di scollegare l'alimentazione. Per rimuovere il cavo di alimentazione CA dalla presa elettrica a muro, non tirare il cavo, ma afferrare la spina dell'alimentatore.

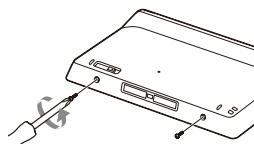
Informazioni sullo smaltimento del telecomando

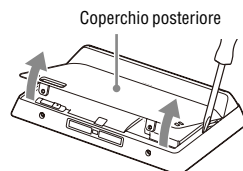
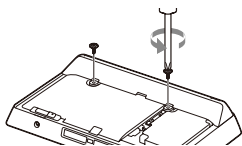
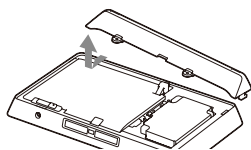
Prima di procedere allo smaltimento del telecomando, è necessario rimuovere la batteria incorporata per non danneggiare l'ambiente.

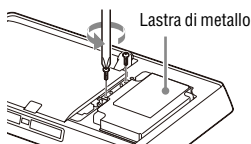
Note

- Rimuovere le viti sulla parte inferiore del telecomando solo al momento dello smaltimento del telecomando stesso.
- Prima di rimuovere la batteria incorporata, accertarsi che sia completamente scarica.

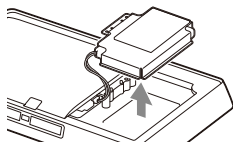
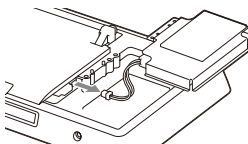
Per rimuovere la batteria incorporata, attenersi alla procedura seguente.

1 Rimuovere le due viti sulla parte inferiore del telecomando.

2 Aprire il coperchio posteriore utilizzando un oggetto appiattito, ad esempio un cacciavite a punta piatta, quindi rimuoverlo.

Coperchio posteriore

3 Rimuovere le due viti dal coperchio inferiore.

4 Rimuovere il coperchio inferiore sollevandolo dal lato destro (come mostrato nella figura).

5 Rimuovere le due viti dalla lastra di metallo.

La batteria è collocata sotto la lastra di metallo.

6 Rimuovere la lastra di metallo e la batteria incorporata.

La batteria è fissata alla lastra di metallo con nastro adesivo.

Prestare attenzione a non ferirsi maneggiando la lastra di metallo.

7 Scollegare il cavo che collega la batteria al telecomando.

Informazioni sulla presente unità

- Se è stata stabilita la connessione a una rete esterna, ad esempio internet, ed è stato autorizzato l'accesso da parte di altri apparecchi, è possibile che si verifichi l'accesso non autorizzato da parte di estranei malintenzionati, a seconda della configurazione della rete utilizzata. In tal caso, è possibile che si verifichino danni, ad esempio la falsificazione di dati. Per evitare questo problema, prima di utilizzare l'unità, è necessario effettuare quanto riportato di seguito:
  - Utilizzare un router e configurarlo in modo corretto.
  - Registrare l'apparecchio che deve accedere a questa unità.
- È proibito inviare o lasciare prodotti protetti da copyright a/su una rete non domestica alla quale possano accedere molte persone senza il consenso dell'autore, secondo il Copyright Act.
- Informazioni sul supporto DLNA: La presente unità è stata progettata in conformità a DLNA Guideline v1.0. Questa unità viene commercializzata per ottenere il riconoscimento formale di DLNA. È possibile che il presente prodotto venga aggiornato per conservarne l'interconnettività.

Non far cadere l'unità

- Non sottoporre l'unità a forti urti. In caso contrario, si potrebbe provocare un malfunzionamento dell'unità.
- Non esercitare pressione eccessiva sulla parte anteriore dell'unità in corrispondenza dei diffusori.

Rispetto per gli altri

Mantenere il volume a un livello moderato, soprattutto di notte, per evitare di disturbare i vicini.

Avviso relativo all'uso del pannello sensibile al tocco dell'unità

Il pannello sensibile al tocco del telecomando non funziona correttamente se viene toccato con:

- un dito coperto da un guanto.
- due o più dita.
- un'unghia.
- un dito bagnato.
- una penna, una penna a sfera, una matita, uno stilo e simili.
- oggetti diversi da un dito.

Informazioni sui pixel accesi e spenti sullo schermo LCD

È possibile che sullo schermo LCD si notino dei punti (rossi, blu o verdi) che non si spengono o non si accendono (punti neri). Tali punti non indicano un malfunzionamento. Grazie all'elevata precisione della tecnologia utilizzata nella produzione dello schermo LCD, quest'ultimo mantiene un numero effettivo di pixel pari o superiore al 99,99%. Tuttavia, in rari casi, vengono visualizzati pixel che non si accendono o che restano accesi.

Pulizia della superficie esterna

Pulire l'unità con un panno morbido leggermente inumidito con una soluzione detergente delicata. Non utilizzare alcun tipo di spugnette abrasive, polveri abrasive o solventi, quali diluenti, benzina o alcol.

Caratteristiche tecniche

Network Remote Controller (RMN-U1)

Sezione della LAN wireless

Standard compatibili:
IEEE 802.11 b/g
(WEP a 64 bit, WEP a 128 bit, WPA/WPA2-PSK (AES), WPA/WPA2-PSK (TKIP))

Generali

Requisiti di alimentazione:

Alimentatore CA

Modelli per gli Stati Uniti e il Canada

Ingresso 100 V - 240 V CA, 50/60 Hz
Uscita 5,2 V CC, 1,25 A

Modelli per l'Europa

Ingresso 220 V - 240 V CA, 50/60 Hz
Uscita 6 V CC, 1,4 A

Assorbimento:

Modelli per gli Stati Uniti e il Canada

6,5 W

Modelli per l'Europa

8,4 W

Tempo di funzionamento con una carica completa:
Circa 4 ore

Dimensioni (l/a/p) (parti sporgenti e comandi inclusi):

Unità

161 mm × 95,2 mm × 19 mm

Caricabatterie del telecomando

170 mm × 43 mm × 71,5 mm

Peso:

Unità

Circa 260 g

Caricabatterie del telecomando

Circa 325 g

Temperatura di esercizio:
+5 ºC / +35 ºC

Umidità di esercizio:
25 % - 80 %

Accessori in dotazione:
Vedere a pagina 11.

Il design e le caratteristiche tecniche sono soggetti a modifiche senza preavviso.

Glossario

AAC
Acronimo di Advanced Audio Coding. Si tratta di uno standard per la compressione dei file audio stabilito dall'MPEG (Motion Picture Experts Group), un gruppo di lavoro ISO (International Organization for Standardization)/IEC (International Electrotechnical Commission).

Chiave di rete (chiave di protezione)
Chiave di cifratura utilizzata per limitare gli apparecchi con cui può avvenire la comunicazione. Tale chiave viene utilizzata per garantire una protezione più elevata per gli apparecchi che comunicano attraverso un router/punto di accesso di una LAN wireless.

DHCP
Acronimo di Dynamic Host Configuration Protocol. Un sistema per allocare automaticamente i dati di configurazione richiesti per una connessione a internet.

DLNA
Acronimo di Digital Living Network Alliance. La DLNA è un'organizzazione no-profit che stabilisce le linee guida di progettazione dei contenuti digitali condivisi sulle reti.
Per ulteriori informazioni, visitare il sito web http://www.dlna.org/en/consumer/home

DNS
Acronimo di Domain Name System. Server che traduce i nomi di dominio in indirizzi IP o gli indirizzi IP in nomi di dominio. Un DNS è identificato da un indirizzo IP. Viene chiamato anche "server DNS".

Indirizzo IP
L'indirizzo IP, in genere, comprende quattro gruppi composti da un massimo di tre cifre ciascuno, separate da un punto (ad esempio, 192.168.239.1). Tutti gli apparecchi su una rete devono avere un indirizzo IP.

Indirizzo MAC
Acronimo di indirizzo Media Access Control. Si tratta di un nome identificativo assegnato a tutti gli apparecchi di rete. Ciascun apparecchio ha il proprio indirizzo, e non vi sono indirizzi duplicati. Un indirizzo MAC potrebbe essere necessario quando si identifica l'unità separatamente da altri apparecchi (ad esempio un server DLNA).

LAN
Acronimo di Local Area Network (rete locale).
LAN è il nome generico utilizzato per indicare le reti configurate per la comunicazione tra apparecchi, quali computer, stampanti e fax, in aree relativamente piccole, ad esempio uffici o edifici.

Proxy
Programma o server che fornisce l'accesso a internet a computer protetti da un firewall o la funzione di scaricamento più rapido di pagine web.

Router
Apparecchio che fa da ponte tra le reti, convertendo i protocolli e gli indirizzi di ciascuna rete. Quando si intende collegare più apparecchi di rete a internet, è necessario un router. Il termine "router" da solo potrebbe riferirsi a un qualsiasi apparecchio di questo tipo.

SSID
Acronimo di Service Set IDentifier. Si tratta di un nome che identifica uno specifico punto di accesso all'interno di una LAN wireless IEEE 802.11. Per stabilire la connessione con un punto di accesso, un apparecchio client deve essere impostato con lo stesso SSID. I nomi SSID possono contenere un massimo di 32 caratteri. Per una maggiore protezione, viene inoltre generalmente utilizzata una chiave di rete. In questo caso, la connessione non può avvenire se il nome SSID non corrisponde alla chiave di rete.

WEP
Acronimo di Wired Equivalent Privacy. Si tratta di una chiave di cifratura utilizzata nelle reti LAN wireless. In quanto standard IEEE basato sulla crittografia con algoritmo RC4, il WEP consente di proteggere le reti wireless IEEE 802.11b. Durante la trasmissione di un messaggio tra un punto di accesso di una LAN wireless e un apparecchio client, il lato di origine dell'invio esegue la cifratura dei dati, che vengono poi decifrati dal lato ricevente. Affinché la comunicazione possa avvenire, entrambi gli apparecchi devono utilizzare una chiave in codice comune, chiamata "chiave WEP". Il livello di cifratura è indicato dal numero di bit della chiave, ad esempio 64 bit o 128 bit. Più alto è il numero di bit, più alto è il livello di protezione.

WMA
Acronimo di Windows Media Audio. WMA è una tecnologia di compressione audio sviluppata da Microsoft Corporation che consente di comprimere i file audio a circa 1/22 delle dimensioni di un CD standard.

WPA

Acronimo di Wi-Fi Protected Access. Si tratta di uno standard di cifratura per le reti LAN senza fili, creato dalla Wi-Fi Alliance per risolvere alcuni seri problemi di sicurezza nel sistema WEP. Oltre al nome della rete (SSID) e alla chiave di cifratura (WEP), questo protocollo utilizza un'infrastruttura di autenticazione degli utenti chiamata "EAP" (Extensible Authentication Protocol) e un protocollo chiamato "TKIP" (Temporal Key Integrity Protocol), che aggiorna automaticamente il codice di cifratura a intervalli regolari, per una maggiore sicurezza.

WPA2

Acronimo di Wi-Fi Protected Access 2. Si tratta di uno standard di cifratura per reti LAN wireless. Questo standard, una versione aggiornata del WPA creata dalla Wi-Fi Alliance, utilizza la crittografia AES (Advanced Encryption Standard) per garantire un livello di sicurezza superiore al WPA.

WPS

Acronimo di Wi-Fi Protected Setup. Standard per reti wireless creato dalla Wi-Fi Alliance per consentire agli utenti di configurare facilmente una rete wireless. Sono disponibili due metodi di configurazione: con pulsante o con codice PIN.

Indice analitico

CONTRATTO DI LICENZA CON L’UTENTE FINALE PER IL SOFTWARE SONY

Leggere attentamente il seguente contratto prima di utilizzare il SOFTWARE SONY (definito di seguito). Con l’utilizzo del SOFTWARE SONY, l’Utente esprime la sua accettazione del contratto. Qualora l’Utente non accetti le condizioni del contratto, non sarà autorizzato ad utilizzare il SOFTWARE SONY.

IMPORTANTE – LEGGERE CON ATTENZIONE: Il presente Contratto di licenza con l’utente finale (“Licenza”) è un contratto tra l’Utente, Sony Corporation (“SONY”), produttore dell’apparecchio hardware Sony (il “PRODOTTO”) dell’Utente, e il concessore di licenza del SOFTWARE SONY. Nel presente documento si definisce “SOFTWARE SONY” tutto il software Sony e il software di terze parti (ad eccezione del software soggetto a specifica licenza d’uso separata) incluso nel PRODOTTO, nonché i relativi aggiornamenti. Il SOFTWARE SONY potrà essere utilizzato solo insieme al PRODOTTO.

Utilizzando il SOFTWARE SONY, l’Utente accetta di essere vincolato dalle condizioni del presente contratto. Qualora l’Utente non accetti le condizioni del presente contratto, SONY non intende concedere in licenza il SOFTWARE SONY all’Utente. In tal caso, l’Utente non potrà utilizzare il SOFTWARE SONY.

LICENZA SOFTWARE SONY

Il SOFTWARE SONY è protetto dalle leggi e dai trattati internazionali in materia di copyright, oltre che dalle leggi e dai trattati sulla proprietà intellettuale. Il SOFTWARE SONY non è in vendita, ma viene solo concesso in licenza.

CONCESSIONE DELLA LICENZA

Tutti i diritti inerenti titoli, diritti d’autore e altri diritti concessi nel e al SOFTWARE SONY sono di proprietà di SONY o dei suoi concessori di licenza. Il presente Contratto garantisce all’Utente il diritto di utilizzare il SOFTWARE SONY solo a scopo personale.

DESCRIZIONE DEI REQUISITI, DELLE RESTRIZIONI, DEI DIRITTI E DELLE LIMITAZIONI

Limitazioni. All’Utente non è consentito copiare, modificare, sottoporre a reverse engineering, decompilare o disassemblare il SOFTWARE SONY, in toto o in parte.

Separazione dei componenti. Il SOFTWARE SONY è concesso in licenza come prodotto singolo. I suoi componenti non possono venire separati.

Uso del PRODOTTO singolo. Il SOFTWARE SONY può essere utilizzato esclusivamente con un solo PRODOTTO.

Noleggio. L’Utente non può concedere in noleggio o in affitto il SOFTWARE SONY.

Trasferimento del SOFTWARE. All’Utente è consentito trasferire definitivamente tutti i diritti concessi del presente contratto solo se il SOFTWARE SONY verrà trasferito assieme al PRODOTTO e come parte di esso, a condizione che l’Utente non conservi alcuna copia del SOFTWARE SONY e lo trasferisca per intero (comprese, ma non solo, tutte le copie, i componenti, i supporti, i manuali d’uso, altro materiale stampato, i documenti elettronici, i dischi di ripristino e il presente contratto) e che il beneficiario accetti i termini del presente contratto.

Risoluzione. Qualora l’Utente non rispetti le condizioni del presente contratto, SONY potrà risolvere il presente contratto, senza per questo pregiudicare altri diritti. In tal caso, se richiesto da SONY, l’Utente dovrà inviare il PRODOTTO all’indirizzo specificato da SONY. SONY restituirà il PRODOTTO all’Utente non appena possibile, dopo che il SOFTWARE SONY sarà stato eliminato dal PRODOTTO.

Riservatezza. L’Utente accetta di mantenere riservate le informazioni contenute nel SOFTWARE SONY che non sono di pubblico dominio, e di non rivelarle ad altri senza il previo consenso scritto di SONY.

ATTIVITÀ AD ALTO RISCHIO

Il SOFTWARE SONY non è insensibile ai guasti e non è stato progettato, costruito o concepito per essere utilizzato o rivenduto come strumento di controllo online in ambienti a rischio che richiedono un utilizzo a prova di guasti – ad esempio nella gestione di apparecchi nucleari, sistemi di navigazione e di comunicazione aerea, controllo del traffico aereo, apparecchiature medicali di supporto vitale o armamenti – in cui il malfunzionamento del SOFTWARE SONY potrebbe causare morte, danni personali o gravi danni fisici o ambientali (“Attività ad Alto Rischio”). SONY e i suoi fornitori dichiarano espressamente di non concedere alcuna garanzia esplicita o implicita di idoneità per Attività ad Alto Rischio.

ESCLUSIONE DI GARANZIA SUL SOFTWARE SONY

L’Utente riconosce e conviene espressamente che l’uso del SOFTWARE SONY è interamente a suo rischio. Il SOFTWARE SONY viene fornito “COSÌ COM’È”, senza garanzie di alcun tipo, e SONY e i suoi fornitori e concessori di licenza (solo nella presente SEZIONE, SONY e i suoi concessori di licenza verranno collettivamente definiti “SONY”) DICHIARANO ESPRESSAMENTE DI NON RICONOSCERE ALCUNA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, COMPRESE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ ED

IDONEITÀ AD UN USO SPECIFICO. SONY NON GARANTISCE CHE LE FUNZIONI CONTENUTE NEL SOFTWARE SONY SIANO PRIVE DI ERRORI O DIFETTI, NÉ CHE SODDISFERANNO LE SUE ESIGENZE O CHE IL FUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE SARÀ CORRETTO. INOLTRE, SONY NON GARANTISCE IN ALCUN MODO CHE L'USO DEL SOFTWARE O I RISULTATI DERIVANTI DALL'USO DEL SOFTWARE SARANNO CORRETTI, ACCURATI, AFFIDABILI O ALTRO. NESSUNA INFORMAZIONE ORALE O SCRITTA O CONSIGLIO FORNITO DA SONY O DA UN RAPPRESENTANTE AUTORIZZATO DI SONY POTRÀ COSTITUIRE UNA GARANZIA O AUMENTARE IN QUALCHE MODO L'AMBITO DELLA PRESENTE GARANZIA. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DELLE GARANZIE IMPLICITE; PERTANTO LA SUDDETTA ESCLUSIONE POTREBBE NON APPLICARSI ALL'UTENTE.

Senza limitare quanto riportato in precedenza, si dichiara specificamente che il SOFTWARE SONY non è stato progettato o concepito per l'uso su prodotti diversi dal PRODOTTO. SONY non garantisce che il prodotto, il software, il contenuto o i dati creati dall'Utente o da terze parti non vengano danneggiati dal SOFTWARE SONY.

LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ

SONY, I SUOI FORNITORI E I SUOI CONCESSORI DI LICENZA (che SOLO AI FINI DELLA PRESENTE SEZIONE verranno definiti collettivamente "SONY"). NON SARANNO RESPONSABILI PER DANNI INCIDENTALI O INDIRETTI CORRELATI AL SOFTWARE SONY DERIVANTI DA O BASATI SULLA VIOLAZIONE DI QUALSIASI GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, VIOLAZIONE DI CONTRATTO, NEGLIGENZA, RESPONSABILITÀ ASSOLUTA O QUALSIASI ALTRA TEORIA LEGALE. TALI DANNI INCLUDONO, MA NON SOLO, PERDITE DI PROFITTI, PERDITE DI RICAVI, PERDITE DI DATI, PERDITE DELL'USO DEL PRODOTTO O DI QUALSIASI APPARECCHIATURA AD ESSO ASSOCIATA, DANNI COLLEGATI AL TEMPO DI INATTIVITÀ DELLE APPARECCHIATURE E DELL'UTENTE, ANCHE QUALORA SONY SIA STATA INFORMATA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN OGNI CASO, L'INTERA RESPONSABILITÀ DI SONY IN RELAZIONE A QUALSIASI CLAUSOLA DEL PRESENTE CONTRATTO SARÀ LIMITATA ALL'IMPORTO EFFETTIVAMENTE PAGATO ASSEGNABILE AL SOFTWARE SONY.

ESPORTAZIONE

Qualora l'Utente utilizzi il SOFTWARE SONY fuori dalla propria nazione di residenza, dovrà rispettare tutte le leggi e le normative applicabili relative all'esportazione, all'importazione e alla dogana.

LEGGE APPLICABILE

Il presente contratto sarà concepito, disciplinato, interpretato e applicato conformemente alle leggi del Giappone, indipendentemente da eventuali conflitti delle disposizioni di legge. L'utente e SONY accettano che eventuali contenziosi derivanti dal presente contratto siano di esclusiva competenza e giurisdizione dei tribunali di Tokyo, in Giappone. L'UTENTE E SONY RINUNCIANO AL DIRITTO DI SOTTOPORRE A PROCESSO CON PARTECIPAZIONE DELLA GIURIA QUALSIASI QUESTIONE DERIVANTE DA O CORRELATA AL PRESENTE CONTRATTO.

SEPARABILITÀ

Qualora qualsiasi clausola del presente contratto venga ritenuta non valida o non applicabile, tutte le altre clausole rimarranno valide.

Per qualsiasi domanda relativa al presente contratto o alla garanzia limitata fornita in virtù del presente contratto, l'Utente potrà contattare SONY scrivendo all'indirizzo di contatto specificato nella scheda di garanzia inclusa nella confezione del prodotto.

Informazioni importanti sul software

Nel presente prodotto sono incluse applicazioni software la cui autorizzazione all'uso è stata ottenuta direttamente o indirettamente da Sony Corporation (d'ora in poi definita Sony) attraverso terzi. Accertarsi di leggere attentamente le seguenti informazioni relative a tali applicazioni software.

Informazioni sul software idoneo per GNU GPL/LGPL

Nel presente prodotto sono incluse applicazioni software (consultare la sezione "Articoli contenuti nella confezione" seguente) soggette alla GNU General Public License ("Licenza pubblica generica GNU", d'ora in avanti definita GPL) o alla GNU Lesser General Public License ("Licenza pubblica generica minore", d'ora in avanti definita LGPL). In base alle condizioni della GPL/LGPL allegata, agli utenti è concesso il diritto di accedere a, modificare e ridistribuire il codice sorgente di queste applicazioni software.

Articoli contenuti nella confezione

alsa-lib
alsa-utils
busybox
directfb
dosfstools
e2fsprogs
glibc
libgcc
libusb
linux
netbase
nfs-utils
procps
pump
util-linux
wireless-tools

Sony mette a disposizione il codice sorgente per tali applicazioni sul sito web riportato di seguito. Visitare il sito web riportato di seguito per accedere al codice sorgente.
http://www.sony.net/Products/Linux/
Non effettuare richieste dirette sul contenuto del codice sorgente.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
   a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
   b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
   c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that

you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
   a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
   b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
   c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein.You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he

or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

> Copyright (C)
> This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

> Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public

License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.
>
> <signature of TyCoon>, 1 April 1989 Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

This is an unofficial translation of the GNU General Public License into Italian. It was not published by the Free Software Foundation, and does not legally state the distribution terms for software that uses the GNU GPL--only the original English text of the GNU GPL does that. However, we hope that this translation will help Italian speakers understand the GNU GPL better.

Questa è una traduzione italiana non ufficiale della Licenza Pubblica Generica GNU. Non è pubblicata dalla Free Software Foundation e non ha valore legale nell'esprimere i termini di distribuzione del software che usa la licenza GPL. Solo la versione originale in inglese della licenza ha valore legale. Ad ogni modo, speriamo che questa traduzione aiuti le persone di lingua italiana a capire meglio il significato della licenza GPL.

LICENZA PUBBLICA GENERICA GNU (GNU GENERAL PUBLIC LICENSE)

Versione 2, Giugno 1991

Preambolo

Le licenze della maggior parte dei programmi hanno lo scopo di privare gli utenti della libertà di condividere e modificare i programmi stessi. Viceversa, la Licenza pubblica generica GNU è intesa a garantire la libertà di condividere e modificare il software libero, al fine di assicurare che i programmi siano liberi per tutti i loro utenti. La presente Licenza pubblica generica si applica alla maggioranza dei programmi della Free Software Foundation e ad ogni altro programma i cui autori abbiano deciso di utilizzare la presente Licenza. Alcuni altri programmi della Free Software Foundation sono coperti, invece, dalla Licenza pubblica generica minore GNU (GNU Lesser General Public License). Chiunque può applicare la presente Licenza ai propri programmi.

Quando si parla di software libero ci si riferisce alla libertà, non al prezzo. Le nostre Licenze pubbliche generiche sono progettate per assicurarsi che il Licenziatario abbia la libertà di distribuire copie del software libero (e farsi pagare per questo servizio, se lo desidera), che il Licenziatario riceva il codice sorgente o che, se lo desidera, possa ottenerlo, che il Licenziatario possa modificare il programma o utilizzarne delle parti in nuovi programmi liberi, e che il Licenziatario sia al corrente di poter svolgere queste attività.

Per proteggere i diritti degli utenti, abbiamo bisogno di creare delle restrizioni che vietino a chiunque di negare tali diritti agli utenti o di chiedere a questi ultimi di rinunciarvi. Queste restrizioni si traducono in determinate responsabilità per chi distribuisce copie del software e per chi lo modifica.

Ad esempio, se il Licenziatario distribuisce copie di un programma coperto da GPL, sia gratuitamente sia in cambio di un compenso, deve concedere ai destinatari tutti i diritti che ha ricevuto. Il Licenziatario deve assicurarsi che anche i destinatari ricevano o possano ottenere il codice sorgente. Inoltre, il Licenziatario deve mostrare loro i presenti termini, in modo che conoscano i propri diritti.

Proteggiamo i diritti del Licenziatario in due modi: (1) proteggendo il software con un copyright, e (2) offrendo al Licenziatario la presente licenza, che gli conferisce l'autorizzazione legale a copiare, distribuire e/o modificare il software.

Inoltre, per proteggere ogni autore e noi stessi, vogliamo assicurarci che tutti comprendano che non vi sono garanzie per il presente software libero. Qualora il software venga modificato da qualcun altro e ridistribuito, vogliamo che i destinatari siano consapevoli che il software di cui dispongono non è l'originale, in modo che eventuali problemi introdotti da altri non si riflettano sulla reputazione degli autori originari.

Infine, ogni programma libero è costantemente minacciato dai brevetti sul software. Vogliamo evitare il pericolo che chi ridistribuisce un programma libero possa ottenere personalmente la proprietà di brevetti, rendendo in pratica proprietario il programma. Per evitare questa evenienza, abbiamo chiarito che qualsiasi brevetto debba essere

concesso in licenza all'uso libero a chiunque, o che non venga concesso affatto in licenza.

Seguono i termini e le condizioni precisi per la copia, la distribuzione e la modifica.

TERMINI E CONDIZIONI PER LA COPIA, LA DISTRIBUZIONE E LA MODIFICA

0. La presente Licenza si applica a qualsiasi programma o altra opera contenente una nota inserita dal detentore del copyright in cui si specifichi che tale programma o opera possano essere distribuiti nell'ambito dei termini della presente Licenza pubblica generica. Con il termine "Programma", come descritto di seguito, si fa riferimento a qualsiasi programma o opera di questo genere, e con il termine "opera basata sul Programma" si intende il Programma o qualsiasi opera derivata in base alle leggi sul copyright: vale a dire, un'opera contenente il Programma o una sua parte, sia inalterati che con modifiche e/o tradotti in un altra lingua (d'ora in avanti, la traduzione viene inclusa senza limitazioni nel termine "modifica"). Nel presente documento il beneficiario della licenza viene definito come "Licenziatario".

Attività diverse dalla copia, la distribuzione e la modifica non sono coperte dalla presente Licenza e sono al di fuori del suo ambito. L'atto di eseguire il Programma non viene limitato, e l'output del Programma è coperto dalla presente Licenza solo se il suo contenuto costituisce un'opera basata sul Programma (indipendentemente dal fatto che sia stato creato eseguendo il Programma). In base alla natura del Programma, il suo output può essere o meno coperto dalla presente Licenza.

1. Al Licenziatario è consentito copiare e distribuire copie non modificate del codice sorgente del Programma così come lo riceve, con qualsiasi mezzo, a condizione che riproduca chiaramente su ogni copia un'appropriata nota sul copyright e sull'esclusione di garanzia; che mantenga intatti tutti i riferimenti alla presente Licenza e all'assenza di qualsiasi garanzia; infine, che dia a ogni altro destinatario del Programma una copia della presente Licenza insieme al Programma.

Il Licenziatario può richiedere un pagamento per il trasferimento fisico di una copia della Libreria, e può anche, a propria discrezione, richiedere un pagamento in cambio di una copertura assicurativa.

2. Al Licenziatario è consentito modificare la propria copia o le proprie copie del Programma, o parte di esso, creando pertanto un'opera basta sul Programma, e copiare o distribuire tali modifiche o tale opera secondo i termini della precedente Sezione 1, a patto che siano soddisfatte tutte le condizioni che seguono:
   a) Il Licenziatario deve indicare chiaramente nei file che si tratta di copie modificate e la data di ogni modifica.
   b) Il Licenziatario deve fare in modo che ogni opera distribuita o pubblicata, che in parte o nella sua totalità derivi dal Programma o da parti di esso, sia concessa nella sua interezza in licenza gratuita ad ogni terza parte, secondo i termini della presente Licenza.
   c) Se normalmente il programma modificato legge comandi interattivamente quando viene eseguito, il Licenziatario deve fare in modo che all'inizio di tale normale esecuzione interattiva il programma stampi o visualizzi un messaggio contenente un'appropriata nota sul copyright e sull'assenza di garanzia (oppure che specifichi il tipo di garanzia che offre). Il messaggio deve inoltre specificare che gli utenti possono ridistribuire il programma alle condizioni qui descritte e deve indicare come reperire una copia della presente Licenza (eccezione: Qualora il programma stesso sia interattivo ma normalmente non stampi tale messaggio, non occorre che un'opera basata sul Programma lo stampi).

Questi requisiti si applicano all'opera modificata nel suo complesso. Qualora sussistano parti identificabili dell'opera modificata che non siano derivate dal Programma e che possano essere ragionevolmente considerate opere indipendenti e distinte, la presente Licenza e i suoi termini non si applicano a tali parti quando queste vengono distribuite come opere separate. Tuttavia, quando tali sezioni sono distribuite in blocco come parte di un'opera basata sul Programma, la distribuzione dell'opera completa deve essere effettuata sotto i termini della presente Licenza, i cui permessi per successivi licenziatari si estendono all'opera completa, e quindi ad ogni sua parte, indipendentemente da chi l'abbia scritta.

Pertanto, non è nelle intenzioni della presente sezione accampare diritti, né contestare diritti su opere scritte interamente da altri; l'intento è piuttosto quello di esercitare il diritto di controllare la distribuzione di opere derivate dal Programma o che lo contengano.

Inoltre, la semplice aggregazione di un'opera non derivata dal Programma con il Programma stesso (o con un'opera basata sul Programma) su un mezzo di memorizzazione o di distribuzione, non è sufficiente a includere l'opera non derivata nell'ambito della presente Licenza.

3. Al Licenziatario è consentito copiare e distribuire il Programma (o di un'opera basata su di esso, come espresso nella Sezione 2) sotto forma di codice oggetto o eseguibile secondo i termini delle precedenti Sezioni 1 e 2, a patto che il Licenziatario applichi una delle condizioni seguenti:
   a) Il Licenziatario deve corredare Il Programma con il codice sorgente completo corrispondente, in una forma leggibile da computer, e tale codice sorgente deve venire fornito secondo le regole delle precedenti Sezioni 1 e 2 su di un mezzo comunemente utilizzato per lo scambio di programmi; oppure
   b) Il Licenziatario deve corredare il Programma con un'offerta scritta, valida per almeno tre anni, di fornire a chiunque ne faccia richiesta una copia completa del codice sorgente, in una forma leggibile da computer, in cambio di un compenso non superiore al costo del trasferimento fisico di tale copia, che deve essere fornita secondo le regole delle precedenti Sezioni 1 e 2 su un mezzo comunemente utilizzato per lo scambio di programmi; oppure,
   c) Il Licenziatario deve corredare il Programma con le informazioni che ha ricevuto riguardo alla

possibilità di ottenere il codice sorgente corrispondente (questa alternativa è consentita solo nel caso di distribuzioni non commerciali e solo qualora il Licenziatario abbia ottenuto il programma sotto forma di codice oggetto o di eseguibile insieme a tale offerta, in accordo con la precedente Sottosezione b).

Per "codice sorgente" di un'opera si intende la forma preferenziale utilizzata per modificarla. Per un'opera eseguibile, con "codice sorgente completo" si intende tutto il codice sorgente di tutti i moduli in essa contenuti, oltre ad eventuali file associati di definizione dell'interfaccia, nonché gli script utilizzati per controllare la compilazione e l'installazione dell'eseguibile. Tuttavia, come eccezione particolare, non è necessario che il codice sorgente distribuito includa alcun elemento normalmente distribuito (in forma sorgente o in formato binario) insieme ai principali componenti (compilatore, kernel, e così via) del sistema operativo su cui viene utilizzato l'eseguibile, a meno che tali componenti accompagnino l'eseguibile.

Qualora la distribuzione dell'eseguibile o del codice oggetto venga effettuata offrendo l'accesso a una copia da un'ubicazione designata, l'offerta di un accesso equivalente per copiare il codice sorgente dalla stessa ubicazione è considerata una valida forma di distribuzione del codice sorgente, anche se copiare il codice sorgente insieme al codice oggetto è facoltativo per le terze parti.

4. Non è consentito copiare, modificare, sublicenziare o distribuire il Programma in modi diversi da quelli espressamente previsti dalla presente Licenza. Qualsiasi tentativo di copiare, modificare, sublicenziare o distribuire in altro modo il Programma non è autorizzato e revocherà automaticamente i diritti garantiti dalla presente Licenza. Tuttavia, i soggetti che abbiano ricevuto copie o diritti dal Licenziatario secondo i termini della presente Licenza non vedranno revocate le loro licenze, purché tali soggetti ne rispettino i termini.

5. Il Licenziatario non è tenuto ad accettare la presente Licenza, poiché non l'ha firmata. In ogni caso, niente altro gli garantisce il permesso di modificare o distribuire il Programma o le opere da esso derivate. Queste azioni sono proibite dalla legge per chi non accetta la presente Licenza. Di conseguenza, modificando o distribuendo il Programma (o qualsiasi opera basata sul Programma), il Licenziatario indica l'accettazione della presente Licenza in tal senso, e quindi di tutti i suoi termini e condizioni relativamente a copia, distribuzione e modifica del Programma o di opere basate su quest'ultimo.

6. Ogni volta che il Licenziatario ridistribuisce il Programma (o qualsiasi opera basata su di esso), il destinatario riceve automaticamente da parte del concessore di licenza originale una licenza alla copia, alla distribuzione o alla modifica del Programma stesso, secondo i termini e le condizioni presenti. Il Licenziatario non può imporre ulteriori limitazioni all'esercizio dei diritti qui concessi ai destinatari. Non è responsabilità del Licenziatario far rispettare la conformità da parte di terzi nei confronti della presente Licenza.

7. Qualora, a seguito di una sentenza di un tribunale, di un'imputazione per violazione di brevetto o per qualsiasi altro motivo (non limitatamente a questioni di brevetti), vengano imposte al Licenziatario (sia dal tribunale che da accordi tra le parti o altro) delle condizioni in contrasto con quanto stabilito dalla presente Licenza, tali condizioni non esimono alcun soggetto dal rispetto delle condizioni della presente Licenza. Qualora il Licenziatario non sia in grado di distribuire un prodotto in un modo che soddisfi simultaneamente gli obblighi dettati dalla presente Licenza e qualsiasi altro obbligo pertinente, il prodotto non può essere affatto distribuito. Ad esempio, qualora la licenza di un brevetto non consenta una ridistribuzione del Programma esente dal pagamento di diritti di sfruttamento, da parte di tutti coloro i quali ricevono copie del Programma direttamente o indirettamente attraverso il Licenziatario, l'unico modo per soddisfare contemporaneamente sia la licenza del brevetto che la presente Licenza consiste nel non distribuire affatto il Programma.

Qualora una qualunque parte di questa sezione venga ritenuta non valida o non applicabile in circostanze particolari, deve comunque essere applicata l'idea espressa da questa sezione; in altre circostanze, invece, deve essere applicata questa sezione nel suo complesso.

Non rientra negli intenti di questa sezione indurre l'utente a violare alcun brevetto né altre rivendicazioni di diritto di proprietà, né di contestare la validità di tali rivendicazioni. L'obiettivo di questa sezione è unicamente quello di proteggere l'integrità del sistema di distribuzione del software libero implementato tramite l'utilizzo di licenze pubbliche. Molte persone hanno generosamente contribuito alla vasta gamma di software distribuito attraverso questo sistema, basandosi sulla coerente applicazione di tale sistema. Spetta soltanto all'autore/ donatore decidere se preferisca o meno distribuire il software tramite altri sistemi, e un Licenziatario non può imporre tale scelta.

Questa sezione serve a rendere il più chiaro possibile ciò che riteniamo essere una conseguenza della parte restante della presente Licenza.

8. Qualora in alcune nazioni la distribuzione e/o l'uso del Programma siano limitati da brevetti o dall'uso di interfacce protette da copyright, il detentore del copyright originale che pone il Programma sotto la presente Licenza può aggiungere limiti geografici espliciti alla distribuzione, per escludere tali nazioni dalla distribuzione stessa, in modo che il Programma possa essere distribuito solo nelle nazioni non escluse da questa regola. In tal caso, le limitazioni geografiche vengono incorporate a tutti gli effetti nel testo della presente Licenza.

9. All'occorrenza la Free Software Foundation può pubblicare revisioni o nuove versioni della presente Licenza pubblica generica. Tali versioni saranno simili a questa nello spirito, ma potranno differire nei dettagli al fine di coprire problemi e situazioni nuove.

A ciascuna versione viene assegnato un numero identificativo. Qualora il Programma specifichi di essere coperto da una particolare versione della presente Licenza e "da ogni versione successiva", il Licenziatario può

scegliere se seguire i termini e le condizioni della versione specificata o di una qualsiasi versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation. Qualora il Programma non specifichi quale versione della presente Licenza vada applicata, il Licenziatario può scegliere una qualsiasi versione tra quelle pubblicate dalla Free Software Foundation.

10. Qualora il Licenziatario desideri incorporare parti del Programma in altri programmi liberi le cui condizioni di distribuzione differiscano da queste, deve scrivere all'autore del Programma per chiederne l'autorizzazione. Per il software sotto il copyright della Free Software Foundation, occorre contattare quest'ultima; talvolta facciamo delle eccezioni a queste regole. La nostra decisione sarà guidata da due finalità: preservare la libertà di tutti i prodotti derivati dal nostro software libero e promuovere la condivisione e il riutilizzo del software in generale.

NESSUNA GARANZIA

11. POICHÉ IL PROGRAMMA È CONCESSO IN USO GRATUITAMENTE, NON VIENE FORNITA ALCUNA GARANZIA PER IL PROGRAMMA, ENTRO I LIMITI CONSENTITI DALLE LEGGI APPLICABILI. SE NON INDICATO DIVERSAMENTE PER ISCRITTO, I DETENTORI DEL COPYRIGHT E/O LE ALTRE PARTI FORNISCONO IL PROGRAMMA "COSÌ COM'È", SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA; CIÒ COMPRENDE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ AD UN USO PARTICOLARE. IL LICENZIATARIO SI ASSUME TUTTI I RISCHI RELATIVI ALLA QUALITÀ E ALLE PRESTAZIONI DEL PROGRAMMA. QUALORA IL PROGRAMMA DOVESSE RIVELARSI DIFETTOSO, IL LICENZIATARIO SI ASSUME L'ONERE DI OGNI MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O CORREZIONE NECESSARIA.

12. A MENO CHE NON SIA RICHIESTO DALLE LEGGI APPLICABILI O CONCORDATO PER ISCRITTO, NÉ IL DETENTORE DEL COPYRIGHT NÉ ALTRE PARTI CHE POSSANO MODIFICARE E/O RIDISTRIBUIRE IL PROGRAMMA COME CONSENTITO DALLA PRESENTE LICENZA SONO RESPONSABILI PER DANNI NEI CONFRONTI DEL LICENZIATARIO, INCLUSI DANNI GENERICI, SPECIALI O INCIDENTALI, COME PURE I DANNI CHE CONSEGUONO DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ DI UTILIZZARE IL PROGRAMMA (INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LA PERDITA DI DATI, LA CORRUZIONE DEI DATI, LE PERDITE SOSTENUTE DAL LICENZIATARIO O DA TERZI E L'INCAPACITÀ DEL PROGRAMMA DI INTERAGIRE CON ALTRI PROGRAMMI), ANCHE QUALORA TALE DETENTORE O TALI ALTRE PARTI SONO STATI INFORMATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

Appendice: come applicare questi termini a nuovi programmi

Qualora il Licenziatario sviluppi un nuovo programma e desideri renderlo della maggiore utilità possibile per il pubblico, la cosa migliore da fare è rendere tale programma libero, di modo che ciascuno possa ridistribuirlo e modificarlo sotto questi termini.

Per fare questo, inserire nel programma le seguenti note. La procedura migliore consiste nell'inserirle all'inizio di ciascun file sorgente, per chiarire nel modo più efficace

possibile l'assenza di garanzie, e ciascun file dovrebbe contenere almeno la nota sul copyright e l'indicazione di dove poter reperire la nota per esteso.

> Copyright (C)
> Il presente programma è software libero; è consentito ridistribuirlo o modificarlo secondo i termini della Licenza pubblica generica GNU pubblicata dalla Free Software Foundation, nella versione 2 della Licenza o (a propria scelta) in una versione successiva.
>
> Il presente programma è distribuito nella speranza che sia utile, ma SENZA ALCUNA GARANZIA; senza neppure la garanzia implicita di COMMERCIABILITÀ o di IDONEITÀ AD UN USO PARTICOLARE. Per ulteriori dettagli, consultare la Licenza pubblica generica GNU.
>
> Il presente programma deve essere distribuito assieme ad una copia della Licenza pubblica generica GNU; in caso contrario, contattare la Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Aggiungere anche informazioni su come contattare il Licenziatario tramite posta elettronica e cartacea.

Qualora il programma sia interattivo, fare in modo che produca una breve nota simile a questa quando viene utilizzato interattivamente:

> Gnomovision versione 69, Copyright (C) anno nome dell'autore Gnomovision non offre ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE; per i dettagli, digitare il comando `show w'. Il presente software è libero, e ognuno è libero di ridistribuirlo secondo determinate condizioni; digitare il comando `show c' per i dettagli.

Gli ipotetici comandi `show w' e `show c' mostreranno le parti appropriate della Licenza pubblica generica. Ovviamente, i comandi utilizzati possono essere chiamati diversamente da `show w' e `show c'; possono anche essere selezionati facendo clic con il mouse o attraverso voci di menu, a seconda del programma.

Se necessario, il Licenziatario deve anche far firmare al proprio datore di lavoro (per chi lavora come programmatore) o alla propria scuola, eventualmente, una "rinuncia al copyright" per il programma. Ecco un esempio contenente nomi fittizi:

> Yoyodinamica SPA rinuncia con il presente documento a ogni diritto sul copyright del programma `Gnomovision' (che svolge dei passaggi di compilazione) scritto da Giovanni Smanettone.
>
> <firma di Ric Cone>, 1 aprile 1989 Ric Cone, Presidente del Vice

I programmi coperti da questa Licenza pubblica generica non possono essere incorporati all'interno di programmi proprietari. Qualora il programma del Licenziatario sia una libreria di subroutine, può essere più utile consentire di collegare applicazioni proprietarie alla libreria. Qualora il Licenziatario abbia questa intenzione, consigliamo di utilizzare la Licenza pubblica generica minore GNU (LGPL) anziché la presente Licenza.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/ or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the

recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
   a) The modified work must itself be a software library.
   b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
   c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer’s own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a

modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13.The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14.If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15.BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16.IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library’s name and an idea of what it does.> Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob’ (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1990 Ty Coon, President of Vice

That’s all there is to it!

This is an unofficial translation of the GNU Lesser General Public License into Italian. It was not published by the Free Software Foundation, and does not legally state the distribution terms for software that uses the GNU LGPL-- only the original English text of the GNU LGPL does that. However, we hope that this translation will help Italian speakers understand the GNU LGPL better.

Questa è una traduzione italiana non ufficiale della Licenza Pubblica Generica Attenuata GNU. Non e pubblicata dalla Free Software Foundation è non ha valore legale nell'esprimere i termini di distribuzione del software che usa la licenza LGPL. Solo la versione originale in inglese della licenza ha valore legale. Lo scopo di questa traduzione è quello di aiutare le persone di lingua italiana a capire meglio il significato della licenza LGPL.

LICENZA PUBBLICA GENERICA MINORE GNU (GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE)

Versione 2.1, Febbraio 1999

[Questa è la prima versione rilasciata della Licenza pubblica generica minore. Vale anche come versione successiva della Licenza pubblica per librerie GNU, versione 2, da cui il numero di versione 2.1].

Preambolo

Le licenze della maggior parte dei programmi hanno lo scopo di privare gli utenti della libertà di condividere e modificare i programmi stessi. Viceversa, le Licenze Pubbliche Generiche GNU sono intese a garantire la libertà di condividere e modificare il software libero, al fine di assicurare che i programmi siano liberi per tutti i loro utenti.

La presente Licenza, la Licenza pubblica generica minore (o LGPL, Lesser General Public License), si applica ad alcuni pacchetti software particolari, in genere librerie, della Free Software Foundation e di altri autori che decidono di utilizzare la presente Licenza. Anche il Licenziatario può utilizzare la presente licenza, ma suggeriamo di valutare prima attentamente se la presente licenza, anziché la normale Licenza pubblica generica, sia la migliore strategia da utilizzare per ogni specifico caso, sulla base delle seguenti spiegazioni.

Quando si parla di software libero ci si riferisce alla libertà d'uso, non al prezzo. Le nostre Licenze pubbliche generiche sono progettate per assicurarsi che il Licenziatario abbia la libertà di distribuire copie del software libero (e farsi pagare per questo servizio, se lo desidera); che il Licenziatario riceva il codice sorgente o che, se lo desidera, possa ottenerlo; che il Licenziatario possa modificare il programma o utilizzarne delle parti in nuovi programmi liberi; e che il Licenziatario sia informato di poter svolgere queste attività.

Per proteggere i diritti degli utenti, abbiamo bisogno di imporre delle restrizioni che vietino ai distributori di negare tali diritti agli utenti o di chiedere a questi ultimi di rinunciarvi. Queste restrizioni si traducono in determinate responsabilità a carico di chi distribuisce copie del software o di chi lo modifica.

Ad esempio, qualora il Licenziatario distribuisca copie della libreria, gratuitamente o a pagamento, deve concedere ai destinatari tutti i diritti che ha ricevuto. Il Licenziatario deve assicurarsi che anche i destinatari ricevano o possano ottenere il codice sorgente. Qualora il Licenziatario colleghi altro codice alla libreria, deve fornire i file degli oggetti completi ai destinatari, in modo che essi possano ricollegarli alla libreria dopo averla modificata e ricompilata. Inoltre, il Licenziatario deve mostrare loro i presenti termini, in modo che conoscano i propri diritti.

Tuteliamo i diritti del Licenziatario in due modi: (1) proteggendo la libreria attraverso un copyright, e (2) offrendo al Licenziatario la presente licenza, che gli conferisce l'autorizzazione legale a copiare, distribuire e/o modificare la libreria.

Per proteggere ciascun distributore, vogliamo rendere assolutamente chiaro che non esistono garanzie per la presente libreria libera. Inoltre, qualora la libreria venga modificata da qualcun altro e ridistribuita, chi la riceve dovrebbe essere informato che quanto in suo possesso non è la versione originale, in modo che ogni problema eventualmente introdotto da altri non danneggi la reputazione dell'autore originario.

Infine, l'esistenza di ogni programma libero è costantemente sotto la minaccia dei brevetti sul software. Vogliamo essere certi che un'azienda non possa effettivamente porre limitazioni sugli utenti di un programma libero ottenendo una licenza restrittiva da un proprietario di brevetto. Pertanto, insistiamo sul fatto che qualsiasi licenza di brevetto ottenuta per una versione della libreria debba risultare coerente con la piena libertà d'uso specificata nella presente licenza.

La maggior parte del software GNU, incluse alcune librerie, è coperta dalla normale Licenza pubblica generica GNU. La presente licenza, la Licenza pubblica generica minore GNU, si applica a certe librerie specifiche ed è molto diversa dalla normale Licenza pubblica generica. La presente licenza viene utilizzata per determinate librerie, in modo da consentire il collegamento di tali librerie a programmi non liberi.

Quando un programma è collegato con una libreria, sia staticamente che utilizzando una libreria condivisa, legalmente parlando la combinazione dei due elementi è un lavoro combinato, un derivato della libreria originale. Perciò la normale Licenza pubblica generica consente tale collegamento solo se l'intera combinazione risulta conforme ai suoi criteri di libertà. La Licenza pubblica generica minore consente criteri più permissivi per collegare altro codice alla libreria.

Questa licenza viene definita la Licenza pubblica generica "minore" ("Lesser") perché fa di meno per proteggere la libertà del Licenziatario rispetto alla normale Licenza pubblica generica. Tale licenza fornisce, inoltre, minori vantaggi agli sviluppatori di software libero nella competizione con programmi non liberi. Questi svantaggi sono la ragione per cui utilizziamo la normale Licenza pubblica generica per molte librerie. Tuttavia, la licenza Minore fornisce dei vantaggi per determinate circostanze speciali.

Ad esempio, in rare occasioni, può presentarsi la necessità particolare di incoraggiare l'uso più ampio possibile di una determinata libreria, in modo che divenga uno standard de facto. Onde raggiungere questo obiettivo, i programmi non liberi devono essere in grado di utilizzare la libreria. Un caso più frequente è quello di una libreria libera che svolga lo stesso compito di una libreria non libera largamente utilizzata. In questa situazione, ha poco senso limitare la libreria libera al solo software libero, quindi utilizziamo la Licenza pubblica generica minore.

In altri casi, il permesso di utilizzare una libreria specifica in programmi non liberi consente a un maggior numero di persone l'uso di un'ampia quantità di programmi liberi. Ad esempio, il permesso di utilizzare la libreria C del Progetto GNU in programmi non liberi consente a molte più persone di utilizzare l'intero sistema operativo GNU, come pure la sua variante più comune, il sistema operativo GNU/Linux.

Sebbene la Licenza pubblica generica minore tuteli la libertà degli utenti in misura minore, garantisce all'utente di un programma collegato alla Libreria la libertà e i mezzi per eseguire tale programma utilizzando una versione modificata della Libreria.

Seguono i termini e le condizioni precisi per la copia, la distribuzione e la modifica. Si faccia molta attenzione alla differenza tra "opera basata sulla libreria" e "opera che utilizza la libreria". La prima contiene codice derivato dalla libreria, mentre la seconda deve essere combinata con la libreria per poter funzionare.

TERMINI E CONDIZIONI PER LA COPIA, LA DISTRIBUZIONE E LA MODIFICA

0. La presente Licenza si applica a qualsiasi libreria software o altro programma che contenga una nota posta dal detentore del copyright o da altro soggetto autorizzato in cui si specifichi che tale libreria o programma possono essere distribuiti secondo i termini della presente Licenza pubblica generica minore (definita anche "la presente Licenza"). Nel presente documento il beneficiario della licenza viene definito come "Licenziatario".

Per "libreria" si intende una raccolta di funzioni software e/o dati predisposti in modo da poter essere facilmente collegati con programmi applicativi (che utilizzano alcune di queste funzioni e dati) in modo da formare degli eseguibili.

Il termine "Libreria" utilizzato di seguito si riferisce a ogni tipo di libreria software o opera che sia stata distribuita secondo i presenti termini. L'espressione "opera basata sulla Libreria" indica la Libreria o qualsiasi opera derivativa come definito dalla legge sul copyright: vale a dire, un'opera contenente la Libreria o una sua parte, sia inalterata che con modifiche e/o tradotta direttamente in un altra lingua (d'ora in avanti, la traduzione viene inclusa senza limitazioni nel termine "modifica").

Per "codice sorgente" di un'opera si intende la forma dell'opera utilizzata di preferenza per apportarvi modifiche. Per una libreria, il codice sorgente completo è il codice sorgente di tutti i moduli contenuti, oltre a ogni file associato per la definizione delle interfacce, nonché agli script utilizzati per controllare la compilazione e l'installazione della libreria.

Attività diverse dalla copia, la distribuzione e la modifica non sono coperte dalla presente Licenza e sono al di fuori del suo ambito. L'atto di eseguire un programma non viene limitato, e l'output di tale programma è coperto dalla presente Licenza solo qualora il suo contenuto costituisca un'opera basata sulla Libreria (indipendentemente dal fatto che sia stato scritto con strumenti che utilizzino la Libreria). In base alla natura della Libreria e del programma che utilizza la Libreria, il suo output può essere o meno coperto dalla presente Licenza.

1. Al Licenziatario è consentito copiare e distribuire copie letterali del codice sorgente completo della Libreria così come lo riceve, con qualsiasi mezzo, a condizione che riproduca chiaramente su ogni copia un'appropriata nota per sul copyright e sulla mancanza di garanzia; che mantenga intatti tutti i riferimenti alla presente Licenza e all'assenza di ogni garanzia; e che distribuisca una copia della presente Licenza insieme alla Libreria.

Il Licenziatario può richiedere un pagamento per il trasferimento fisico di una copia della Libreria, e può anche, a propria discrezione, richiedere un pagamento in cambio di una copertura assicurativa.

2. Al Licenziatario è consentito modificare la propria copia o le proprie copie della Libreria, o parte di essa, creando pertanto un'opera basta sulla Libreria, nonché copiare o distribuire tali modifiche o tale opera secondo i termini della precedente Sezione 1, a patto che siano soddisfatte tutte le condizioni che seguono:
   a) L'opera modificata deve essere a sua volta una libreria software.
   b) Il Licenziatario deve inserire nei file modificati una chiara nota in cui spieghi che ha modificato i file e riporti la data di ogni modifica.
   c) Il Licenziatario deve concedere in licenza l'opera nella sua interezza senza alcun onere ad ogni terza parte secondo i termini della presente Licenza.

d) Qualora una funzionalità della Libreria modificata implichi che una funzione o una tabella dati vengano forniti da un programma applicativo che usa tale funzionalità, in casi diversi dal passaggio di argomenti quando la funzionalità viene invocata, il Licenziatario deve accertarsi al meglio delle proprie possibilità che, qualora l'applicazione non fornisca tale funzione o tabella, la funzionalità possa operare comunque ed esegua qualsiasi parte della propria funzione abbia ancora senso

(ad esempio, la funzione di una libreria per il calcolo delle radici quadrate ha un fine ben determinato indipendente dall'applicazione. Pertanto, la sottosezione 2d richiede che ogni funzione fornita dall'applicazione o dalla tabella utilizzata da tale funzione debbano essere opzionali: qualora l'applicazione non le fornisca, la funzione radice quadrata deve comunque poter calcolare le radici quadrate).

Questi requisiti si applicano all'opera modificata nel suo complesso. Qualora sezioni identificabili di tale opera non siano derivate dalla Libreria e possano essere ragionevolmente considerate indipendenti e opere distinte in quanto tali, allora la presente Licenza, e i suoi termini, non si applicano a tali sezioni quando il Licenziatario le distribuisce come opere separate. Tuttavia, quando il Licenziatario distribuisce le stesse sezioni in blocco come parte di un'opera basata sulla Libreria, la distribuzione dell'opera completa deve essere effettuata secondo i termini della presente Licenza, i cui permessi per successivi licenziatari si estendono all'opera nel suo complesso, e pertanto ad ogni sua parte, indipendentemente da chi l'abbia scritta.

Pertanto, l'intento di questa sezione non è quello di accampare o contestare alcun diritto su opere scritte interamente dal Licenziatario; piuttosto, l'intento è quello di esercitare il diritto al controllo della distribuzione di lavori derivati o collettivi basati sulla Libreria in questione.

Inoltre, la semplice aggregazione con la Libreria di un'altra opera non basata sulla Libreria (o anche con un'opera basata sulla Libreria) su un mezzo di memorizzazione o distribuzione non implica che l'altra opera ricada nell'ambito della presente Licenza.

3. Il Licenziatario può decidere di applicare a una determinata copia della Libreria i termini della normale Licenza pubblica generica GNU (GNU GPL) al posto della presente Licenza. A tale scopo, deve modificare tutti i riferimenti alla presente Licenza, in modo che si riferiscano alla normale Licenza pubblica generica GNU versione 2, anziché alla presente Licenza (qualora venga pubblicata una versione della normale Licenza pubblica generica GNU successiva alla versione 2, il Licenziatario, a sua discrezione, può specificare invece tale nuova versione). Il Licenziatario non deve apporre alcun altro cambiamento a queste note.

Una volta operato questo cambiamento su una determinata copia, esso diviene irreversibile per tale copia, e la normale Licenza pubblica generica GNU si applica a tutte le successive copie e opere derivate create a partire da tale copia.

Questa opzione torna utile qualora il Licenziatario intenda copiare parte del codice della Libreria in un programma che non sia una libreria.

4. Al Licenziatario è consentito copiare e distribuire la Libreria (o parti o derivati di essa, secondo la Sezione 2) sotto forma di codice oggetto o eseguibile secondo i termini delle precedenti Sezioni 1 e 2, a condizione che il Licenziatario alleghi il corrispondente codice sorgente completo, in formato leggibile da computer, distribuito secondo quanto stabilito dalle Sezioni 1 e 2 su un mezzo comunemente utilizzato per lo scambio di software.

Qualora la distribuzione di codice oggetto dovesse avvenire tramite accesso alla copia da una determinata ubicazione, l'offerta di un accesso analogo per copiare il codice sorgente dalla medesima ubicazione soddisfa il requisito di distribuzione del codice sorgente, anche qualora terze parti non siano obbligate a copiare il codice sorgente insieme al codice oggetto.

5. Un programma che non contenga alcun derivato di alcuna porzione della Libreria, ma che sia progettato per operare con la Libreria attraverso compilazione o collegamento con quest'ultima, viene definito "opera che utilizza la Libreria". Tale opera, isolata, non è derivata dalla Libreria, e pertanto ricade al di fuori dell'ambito della presente Licenza.

Tuttavia, collegando un'"opera che utilizza la Libreria" con quest'ultima si crea un eseguibile che è derivato dalla Libreria stessa (poiché ne contiene delle parti), piuttosto che un'"opera che utilizza la Libreria". Di conseguenza, il codice eseguibile è coperto dalla presente Licenza. La sezione 6 illustra i termini per la distribuzione di tali eseguibili.

Quando un'"opera che utilizza la Libreria" utilizza materiale da un file di intestazione che fa parte della Libreria, il codice oggetto dell'opera può essere un'opera derivata dalla Libreria anche se il codice sorgente non lo è. Il fatto che questo sia vero o meno è particolarmente importante nel caso in cui l'opera possa essere collegata senza la libreria, o che sia una libreria essa stessa. La soglia per determinare questa distinzione non viene stabilita in modo preciso dalla legge.

Qualora tale file oggetto utilizzi solo parametri numerici, schemi di strutture dati e accessori, nonché piccole macro o piccole funzioni in linea (lunghe al massimo10 righe), l'uso del file oggetto non è sottoposto a limitazioni, indipendentemente dal fatto che sia legalmente da considerare un'opera derivata (gli eseguibili che contengano tale codice oggetto in aggiunta a porzioni della Libreria sono comunque regolati dalla Sezione 6).

Diversamente, nel caso in cui l'opera sia derivata dalla Libreria, il Licenziatario può distribuire il codice oggetto dell'opera in base ai termini della sezione 6. Ogni eseguibile contenente tale opera ricade comunque sotto le condizioni della Sezione 6, prescindendo dal fatto che sia direttamente collegato o meno alla Libreria stessa.

6. Come eccezione alle Sezioni precedenti, il Licenziatario può anche combinare o collegare

"un'opera che utilizza la Libreria" con quest'ultima onde creare un'opera che contenga porzioni della Libreria, e distribuire tale opera secondo termini di propria scelta, purché tali termini consentano la modifica dell'opera ad uso privato del cliente e la decompilazione limitatamente al fine di effettuare il debug di tali modifiche.

Il Licenziatario deve includere in ogni copia dell'opera una chiara nota in cui si specifichi l'utilizzo della Libreria e il fatto che la Libreria e il suo impiego vengono regolati dalla presente Licenza. Il Licenziatario deve fornire una copia della presente Licenza. Qualora durante l'esecuzione l'opera visualizzi le note di copyright, insieme a queste il Licenziatario deve includere le note di copyright per la Libreria, oltre al riferimento che indirizza l'utente a una copia della presente Licenza. Inoltre, il Licenziatario deve attenersi a una delle procedure seguenti:

a) Fornire insieme all'opera il codice sorgente completo della Libreria in un formato leggibile da computer, comprese tutte le modifiche apportate (che devono essere distribuite secondo i termini previsti dalle Sezioni 1 e 2 precedenti); e, qualora l'opera sia un eseguibile collegato con la Libreria, fornire "l'opera che utilizza la Libreria" con il codice oggetto e/o sorgente completo, in modo che l'utente possa modificare la Libreria e poi ricollegare il tutto onde produrre un eseguibile modificato contenente la Libreria modificata (è sottinteso che l'utente che dovesse cambiare il contenuto dei file delle definizioni della Libreria non sarà necessariamente in grado di ricompilare l'applicazione per utilizzare tali definizioni modificate).
b) Utilizzare un appropriato meccanismo di condivisione delle librerie per il collegamento alla Libreria. Un meccanismo appropriato è quello che (1) durante l'esecuzione utilizza una copia della libreria già presente nel computer dell'utente, anziché copiare le funzioni della libreria nell'eseguibile, e (2) funziona correttamente con una versione modificata della libreria, qualora l'utente ne installi una, purché la versione modificata sia compatibile a livello di interfaccia con la versione con la quale è stata creata l'opera.
c) Allegare all'opera un'offerta scritta, valida per almeno 3 anni, per la fornitura allo stesso utente dei materiali specificati nella precedente Sottosezione 6a, ad un costo non superiore a quello di distribuzione.
d) Qualora la distribuzione dell'opera venga effettuata tramite accesso alla copia da un'ubicazione specifica, offrire analogo accesso alla copia dei materiali specificati sopra dalla stessa ubicazione.
e) Verificare che l'utente abbia già ricevuto una copia di questi materiali o che il Licenziatario stesso gliene abbia già inviata una.

Per un eseguibile, la forma richiesta per l'"opera che utilizza la Libreria" comprende ogni dato o programma di utilità che sia necessario per ricreare l'eseguibile. Tuttavia, come eccezione particolare, il materiale da distribuire non deve necessariamente includere tutto quanto sia normalmente distribuito (in forma sorgente o binaria) insieme ai principali componenti (compilatore, kernel e così via) del sistema operativo sul quale funziona l'eseguibile, a meno che tali componenti non siano distribuiti insieme all'eseguibile.

Può accadere che questo requisito contraddica le limitazioni dettate da licenze di altre librerie proprietarie normalmente non fornite con il sistema operativo. Queste contraddizioni comportano l'impossibilità per il Licenziatario di utilizzare insieme tali librerie e la Libreria in un eseguibile distribuito dal Licenziatario stesso.

7. Il Licenziatario può inserire in una singola libreria funzionalità che siano un'opera basata sulla Libreria insieme ad altre funzionalità di libreria non regolate dalla presente Licenza, e distribuire questa libreria combinata, purché venga comunque consentita la distribuzione separata dell'opera basata sulla Libreria e delle altre funzionalità di libreria, e purché il Licenziatario rispetti le seguenti due condizioni:
   a) Fornire, insieme alla libreria combinata, una copia della stessa opera basata sulla Libreria, non combinata con qualsiasi altra funzionalità di libreria. Questa deve essere distribuita rispettando i termini delle Sezioni precedenti.
   b) Apporre alla libreria combinata una chiara nota in cui viene specificato che parte di essa è un'opera basata sulla Libreria, spiegando altresì dove trovare la versione non combinata della stessa opera.

8. Al Licenziatario non è consentito copiare, modificare, rilicenziare, collegare a o distribuire la Libreria se non nei termini espressamente enunciati nella presente Licenza. Qualsiasi tentativo di copiare, modificare, rilicenziare, collegare a o distribuire la Libreria sotto altri termini non è valido e annullerà automaticamente i diritti ricevuti con la presente Licenza. Tuttavia, i soggetti che abbiano ricevuto copie o diritti dal Licenziatario secondo i termini della presente Licenza non vedranno revocate le loro licenze, purché tali soggetti ne rispettino i termini.

9. Il Licenziatario non è tenuto ad accettare la presente Licenza, poiché non l'ha firmata. In ogni caso, nient'altro gli garantisce il permesso di modificare o distribuire la Libreria o le opere da essa derivate. Queste azioni sono proibite dalla legge per chi non accetta la presente Licenza. Di conseguenza, modificando o distribuendo la Libreria (o qualsiasi opera basata sulla Libreria), il Licenziatario indica l'accettazione della presente Licenza in tal senso, e quindi di tutti i suoi termini e condizioni relativamente a copia, distribuzione o modifica della Libreria o di opere basate su questa.

10. Ogni volta che il Licenziatario ridistribuisce la Libreria o un'opera basata su di essa, il ricevente ottiene automaticamente una licenza dal Licenziatario originale di copiare, distribuire, collegare a o modificare la Libreria secondo i presenti termini e condizioni. Il Licenziatario non può imporre alcuna ulteriore limitazione all'esercizio da parte del ricevente dei suoi diritti qui garantiti. Non è responsabilità del Licenziatario far rispettare a terzi la conformità con la presente Licenza.

11. Qualora, a seguito di una sentenza di un tribunale, di un'imputazione per violazione di brevetto o per qualsiasi altro motivo (non limitatamente a questioni di

brevetti), vengano imposte al Licenziatario (sia dal tribunale che da accordi tra le parti o altro) delle condizioni in contrasto con quanto stabilito dalla presente Licenza, tali condizioni non esimono alcun soggetto dal rispetto delle condizioni della presente Licenza. Qualora il Licenziatario non sia in grado di distribuire la Libreria in modo da soddisfare simultaneamente gli obblighi dettati dalla presente Licenza e qualsiasi altro obbligo ad essa pertinente, il Licenziatario non potrà distribuire affatto la Libreria. Qualora, ad esempio, un brevetto vietasse la ridistribuzione senza pagamento di diritti della Libreria a tutti coloro i quali ne ricevono copie direttamente o indirettamente attraverso il Licenziatario, l'unico modo per rispettare contemporaneamente tale brevetto e la presenta Licenza sarebbe quello di non distribuire affatto la Libreria.

Qualora una qualunque parte della presente sezione venga ritenuta non valida o non applicabile in circostanze particolari, deve comunque essere applicata l'idea espressa da questa sezione; in altre circostanze, invece, deve essere applicata questa sezione nel suo complesso.

Non rientra negli intenti di questa sezione indurre il Licenziatario a violare alcun brevetto né altre rivendicazioni di diritti di proprietà, né di contestare la validità di tali rivendicazioni. L'obiettivo di questa sezione è unicamente quello di proteggere l'integrità del sistema di distribuzione dei programmi liberi implementato tramite l'utilizzo di licenze pubbliche. Molte persone hanno generosamente contribuito alla vasta gamma di software distribuito attraverso questo sistema, basandosi sulla coerente applicazione di tale sistema. Spetta soltanto all'autore/donatore decidere se preferisca o meno distribuire il software tramite altri sistemi, e un Licenziatario non può imporre tale scelta.

Questa sezione serve a rendere il più chiaro possibile ciò che riteniamo essere una conseguenza della parte restante della presente Licenza.

12. Qualora in alcune nazioni la distribuzione e/o l'uso della Libreria siano limitati da brevetti o dall'uso di interfacce protette da copyright, il detentore del copyright originale che pone la Libreria sotto la presente Licenza può aggiungere limiti geografici espliciti alla distribuzione, per escludere tali nazioni dalla distribuzione stessa, in modo che la Libreria possa essere distribuita solo nelle nazioni non escluse da questa regola. In tal caso, le limitazioni geografiche vengono incorporate a tutti gli effetti nel testo della presente Licenza.

13. All'occorrenza la Free Software Foundation può pubblicare revisioni o nuove versioni della presente Licenza pubblica generica minore. Tali versioni saranno simili a questa nello spirito, ma potranno differire nei dettagli al fine di coprire problemi e situazioni nuove.

A ciascuna versione viene assegnato un numero identificativo. Qualora la Libreria specifichi di essere coperta da una particolare versione della presente Licenza e "da qualsiasi versione successiva" il Licenziatario può scegliere di aderire ai termini e alle condizioni della versione specificata o a quelle di una qualsiasi versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation. Qualora la Libreria non specifichi il numero della versione, il Licenziatario può optare per una versione qualsiasi tra quelle pubblicate dalla Free Software Foundation.

14. Qualora il Licenziatario desideri incorporare parti della Libreria in altri programmi liberi le cui condizioni di distribuzione siano incompatibili con quelle della presente Licenza, il Licenziatario deve scrivere all'autore per chiederne l'autorizzazione. Per il software sotto il copyright della Free Software Foundation, occorre contattare quest'ultima; talvolta facciamo delle eccezioni a queste regole. La nostra decisione sarà guidata da due finalità: preservare la libertà di tutti i prodotti derivati dal nostro software libero e promuovere la condivisione e il riutilizzo del software in generale.

NESSUNA GARANZIA

15. POICHÉ LA LIBRERIA È CONCESSA IN USO GRATUITAMENTE, NON VIENE FORNITA ALCUNA GARANZIA PER LA LIBRERIA, ENTRO I LIMITI CONSENTITI DALLE LEGGI APPLICABILI. SE NON INDICATO DIVERSAMENTE PER ISCRITTO, IL DETENTORE DEL COPYRIGHT E LE ALTRE PARTI FORNISCONO LA LIBRERIA "COSÌ COM'È", SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA, NÉ ESPLICITA NÉ IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE. TUTTI I RISCHI SU QUALITÀ E PRESTAZIONI DELLA LIBRERIA SONO A CARICO DEL LICENZIATARIO. QUALORA LA LIBRERIA DOVESSE RIVELARSI DIFETTOSA, IL LICENZIATARIO SI ASSUME L'ONERE DI OGNI MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O CORREZIONE NECESSARIA.

16. A MENO CHE NON SIA RICHIESTO DALLE LEGGI APPLICABILI O CONCORDATO PER ISCRITTO, NÉ IL DETENTORE DEL COPYRIGHT NÉ ALTRE PARTI CHE POSSANO MODIFICARE E/O RIDISTRIBUIRE LA LIBRERIA COME CONSENTITO DALLA PRESENTE LICENZA SONO RESPONSABILI PER DANNI NEI CONFRONTI DEL LICENZIATARIO, INCLUSI DANNI GENERICI, SPECIALI O INCIDENTALI, COME PURE I DANNI CHE CONSEGUONO DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ DI UTILIZZARE IL PROGRAMMA (INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LA PERDITA DI DATI, LA CORRUZIONE DEI DATI, LE PERDITE SOSTENUTE DAL LICENZIATARIO O DA TERZI E L'INCAPACITÀ DELLA LIBRERIA DI INTERAGIRE CON ALTRO SOFTWARE), ANCHE QUALORA TALE DETENTORE O TALI ALTRE PARTI SIANO STATI INFORMATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

Come applicare questi termini a nuove librerie

Se si sviluppa una nuova libreria, e la si vuole rendere della maggiore utilità possibile per il pubblico, la cosa migliore è renderla libera, in modo che chiunque possa ridistribuirla e modificarla. È possibile farlo consentendo la ridistribuzione secondo i presenti termini (o, alternativamente, sotto i termini della normale Licenza pubblica generica).

Per applicare questi termini, inserire nella libreria le seguenti note. La procedura migliore consiste nell'inserirle all'inizio di ciascun file sorgente, per chiarire nel modo più efficace possibile l'assenza di garanzie, e ciascun file dovrebbe contenere almeno la nota sul copyright e l'indicazione di dove poter reperire la nota per esteso.

> <una riga per indicare il nome della libreria e dare un'idea di cosa faccia.> Copyright (C) <anno> <nome dell'autore>
>
> La presente libreria è software libero; ne è concessa la ridistribuzione o la modifica secondo i termini della GNU Lesser General Public License come pubblicata dalla Free Software Foundation; si può scegliere a piacimento la versione 2.1 della Licenza oppure una qualsiasi versione successiva.
>
> La presente libreria è distribuita nella speranza che sia utile, ma SENZA ALCUNA GARANZIA; senza neppure la garanzia implicita di COMMERCIABILITÀ o di IDONEITÀ AD UN USO PARTICOLARE. Per maggiori dettagli si veda la Licenza pubblica generica minore GNU.
>
> Insieme alla presente libreria, il Licenziatario dovrebbe aver ricevuto copia della Licenza pubblica generica minore GNU; in caso contrario, contattare la Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA Aggiungere anche informazioni su come contattare il Licenziatario in via elettronica o mediante posta tradizionale.

Se necessario, il Licenziatario deve anche far firmare al proprio datore di lavoro (per chi lavora come programmatore) o alla propria scuola, eventualmente, una "rinuncia al copyright" per la libreria. Ecco un esempio contenente nomi fittizi:

> Yoyodinamica SPA rinuncia con questo documento ad ogni diritto sul copyright della libreria 'Frob' (una libreria per girare manopole) scritta da Giovanni Lo Smanettone.
>
> firma di Ric Cone, 1 Aprile 1990 Ric Cone, Presidente del Vice

E questo è tutto!

Nota relativa al software di terzi

Nel presente prodotto sono incluse le seguenti applicazioni software, concesse in licenza a Sony direttamente o indirettamente da terze parti.

1. OpenSSL (che include la libreria denominata "Original SSLeay")
2. libcurl
3. libjpeg
4. libpng
5. ncurses
6. ntp
7. zlib
8. Expat
9. NetBSD
10. libcap
11. OpenCV
12. FreeType

Su richiesta dei proprietari del copyright di queste applicazioni software, Sony fornisce agli utenti la seguente nota.

1. OpenSSL

Questo prodotto include software sviluppato da OpenSSL Project per l'utilizzo nell'OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/).

Licenza OpenSSL
La ridistribuzione e l'uso nelle forme sorgente e binaria, con o senza modifica, sono consentiti purché vengano soddisfatte le condizioni riportate di seguito:

1. La ridistribuzione del codice sorgente deve conservare la nota sui diritti d'autore indicata sopra, il presente elenco di condizioni e la declinazione di responsabilità seguente.
2. La ridistribuzione in forma binaria deve riportare la suddetta nota sui diritti d'autore, il presente elenco di condizioni e la declinazione di responsabilità seguente nella documentazione e/o in altri materiali forniti insieme alla distribuzione.
3. Tutto il materiale promozionale che menzioni le funzioni o l'uso del presente software deve visualizzare la seguente dichiarazione di riconoscimento:
   "Questo prodotto include software sviluppato da OpenSSL Project per l'utilizzo nell'OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)".
4. I nomi "OpenSSL Toolkit" e "OpenSSL Project" non possono essere utilizzati per sostenere o promuovere prodotti derivati dal presente software senza previa autorizzazione scritta. Per l'autorizzazione scritta, rivolgersi a openssl-core@openssl.org.
5. I prodotti derivati dal presente software non possono chiamarsi "OpenSSL", né "OpenSSL" può apparire nei loro nomi senza previa autorizzazione scritta di OpenSSL Project.

6. Le ridistribuzioni in qualsiasi forma devono includere la seguente dichiarazione di riconoscimento:
   "Il presente prodotto include software sviluppato da OpenSSL Project per l'utilizzo nell'OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)".

IL PRESENTE SOFTWARE VIENE FORNITO DA OpenSSL PROJECT "COSÌ COM'È", E QUALSIASI GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ ED IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE VIENE NEGATA. IN NESSUN CASO OpenSSL PROJECT O COLORO CHE HANNO FORNITO IL LORO CONTRIBUTO POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER QUALUNQUE DANNO DIRETTO, INDIRETTO, ACCIDENTALE, SPECIALE, ESEMPLARE O CONSEGUENTE (INCLUSI, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, PROCACCIAMENTO DI BENI O SERVIZI SUCCEDANEI; PERDITA D'USO, DATI O PROFITTI; OPPURE INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE) CAUSATO IN QUALSIASI MODO E SECONDO QUALUNQUE CONCETTO DI RESPONSABILITÀ, SIA PER CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO CIVILE (INCLUSA NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE DALL'UTILIZZO DEL PRESENTE SOFTWARE, ANCHE QUALORA SIANO STATI INFORMATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

Licenza SSLeay originale
La ridistribuzione e l'uso nelle forme sorgente e binaria, con o senza modifica, sono consentiti purché vengano soddisfatte le condizioni riportate di seguito:

1. La ridistribuzione del codice sorgente deve mantenere la nota sul copyright, il presente elenco di condizioni e la declinazione di responsabilità seguente.
2. La ridistribuzione in forma binaria deve riportare la suddetta nota sui diritti d'autore, il presente elenco di condizioni e la declinazione di responsabilità seguente nella documentazione e/o in altri materiali forniti insieme alla distribuzione.
3. Tutto il materiale promozionale che menzioni le funzioni o l'uso del presente software deve includere la seguente dichiarazione di riconoscimento:
   "Il presente prodotto comprende software crittografico scritto da Eric Young (eay@cryptsoft.com)" Il termine "crittografico" può essere omesso se le routine provenienti dalla libreria che vengono utilizzate non sono relative alla crittografia :-).
4. Qualora si includa codice specifico di Windows (o di suoi lavori derivati) dalla directory apps (codice di applicazione), è necessario includere una dichiarazione:
   "Il presente prodotto include software scritto da Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)".

IL PRESENTE SOFTWARE VIENE FORNITO DA ERIC YOUNG "COSÌ COM'È" E QUALSIASI GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ ED IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE VIENE NEGATA. IN NESSUN CASO L'AUTORE O COLORO CHE HANNO PRESTATO IL PROPRIO CONTRIBUTO SARANNO RESPONSABILI PER ALCUN DANNO DIRETTO, INDIRETTO, SPECIALE, ESEMPLARE, INCIDENTALE O PER DANNI CONSEQUENZIALI (INCLUSI, MA NON SOLO, LA FORNITURA DI BENI O SERVIZI SUCCEDANEI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE) COMUNQUE CAUSATI E PER QUALSIASI IPOTESI DI RESPONSABILITÀ, SIA PER CONTRATTO CHE PER SPECIFICA RESPONSABILITÀ O ILLECITO (INCLUSA NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL'UTILIZZO DEL PRESENTE SOFTWARE, ANCHE QUALORA SIANO STATI INFORMATI DEL POSSIBILE VERIFICARSI DI TALI DANNI.

2. libcurl

COPYRIGHT E NOTA SULL'AUTORIZZAZIONE
Copyright (c) 1996 - 2008, Daniel Stenberg, <daniel@haxx.se>.
Tutti i diritti riservati.

L'autorizzazione a utilizzare, copiare, modificare e distribuire il presente software per qualsiasi scopo con o senza un compenso viene concessa con il presente atto, purché la nota sul copyright indicata sopra e la presente nota sull'autorizzazione appaiano in tutte le copie.

IL SOFTWARE VIENE FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA, NÉ ESPLICITA NÉ IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI TERZI. IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I DETENTORI DEL COPYRIGHT SARANNO RESPONSABILI PER EVENTUALI RICHIESTE DI RISARCIMENTO, PER DANNI O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIA PER AZIONI DA CONTRATTO, PER ILLECITO O IN ALTRO MODO, DERIVANTI DA, O CORRELATE AL PRESENTE SOFTWARE, ALL'USO DEL SOFTWARE O AD ALTRE OPERAZIONI RELATIVE A QUEST'ULTIMO.

Eccettuato quanto previsto dalla presente nota, il nome del detentore di un copyright non deve essere utilizzato in pubblicità o in altro modo per promuovere la vendita, l'uso o altre operazioni relative al presente Software senza previo consenso scritto da parte del detentore del copyright.

3. libjpeg

Questo software si basa in parte sulla collaborazione con l'Independent JPEG Group.

4. libpng

Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson
Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson
Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson
Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger
Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

5. ncurses

Copyright (c) 1998-2004,2006 Free Software Foundation, Inc.

Con il presente atto viene concessa l'autorizzazione gratuita, per qualsiasi persona che ottenga una copia del presente software e dei relativi file di documentazione (il "Software"), a manipolare il Software senza alcuna limitazione, inclusi, a titolo esemplificativo, i diritti a utilizzare, copiare, modificare, combinare, pubblicare, distribuire, distribuire con modifiche, rilicenziare e/o vendere copie del Software, nonché a consentire a persone a cui venga fornito il Software di svolgere tali operazioni, alle condizioni seguenti:

La nota precedente sul copyright e la presente nota sulle autorizzazioni devono essere incluse in tutte le copie o in parti sostanziali del Software.

IL SOFTWARE VIENE FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA, NÉ ESPLICITA NÉ IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE DEI DIRITTI. IN NESSUN CASO I DETENTORI DEL COPYRIGHT DI CUI SOPRA SARANNO RESPONSABILI PER EVENTUALI RICHIESTE DI RISARCIMENTO, PER DANNI O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIA PER AZIONI DA CONTRATTO, PER ILLECITO O IN ALTRO MODO, DERIVANTI DA, O CORRELATE AL PRESENTE SOFTWARE, ALL'USO DEL SOFTWARE O AD ALTRE OPERAZIONI RELATIVE A QUEST'ULTIMO.

Eccettuato quanto previsto dalla presente nota, il nome o i nomi del detentore o dei detentori di un copyright non devono essere utilizzati in pubblicità o in altro modo per promuovere la vendita, l'uso o altre operazioni relative al presente Software senza previo consenso scritto.

6. ntp

Copyright (c) David L. Mills 1992-2009

Con il presente atto viene concessa l'autorizzazione a utilizzare, copiare, modificare e distribuire il presente software e la relativa documentazione per qualsiasi scopo, in cambio di un compenso o gratuitamente, a patto che la precedente nota sul copyright sia presente in tutte le copie, che la nota sul copyright e la presente nota di autorizzazione siano presenti nella documentazione di supporto, e che il nome Università del Delaware non venga utilizzato in pubblicità o promozioni relative alla distribuzione del software senza previo specifico consenso scritto. L'Università del Delaware non fornisce alcuna dichiarazione relativa all'idoneità del software a qualsiasi scopo. Il software viene fornito "così com'e", senza alcuna garanzia esplicita o implicita.

7. zlib

Copyright (C) 1995-2004 Jean-loup Gailly e Mark Adler

8. Expat

COPYRIGHT E NOTA SULL'AUTORIZZAZIONE
Copyright (c) 1996 - 2008, Daniel Stenberg, <daniel@haxx.se>.
Tutti i diritti riservati.

L'autorizzazione a utilizzare, copiare, modificare e distribuire il presente software per qualsiasi scopo con o senza un compenso viene concessa con il presente atto, purché la nota sul copyright indicata sopra e la presente nota sull'autorizzazione appaiano in tutte le copie.

IL SOFTWARE VIENE FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA, NÉ ESPLICITA NÉ IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI TERZI. IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I DETENTORI DEL COPYRIGHT SARANNO RESPONSABILI PER EVENTUALI RICHIESTE DI RISARCIMENTO, PER DANNI O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIA PER AZIONI DA CONTRATTO, PER ILLECITO O IN ALTRO MODO, DERIVANTI DA, O CORRELATE AL PRESENTE SOFTWARE, ALL'USO DEL SOFTWARE O AD ALTRE OPERAZIONI RELATIVE A QUEST'ULTIMO.

Eccettuato quanto previsto dalla presente nota, il nome del detentore di un copyright non deve essere utilizzato in pubblicità o in altro modo per promuovere la vendita, l'uso o altre operazioni relative al presente Software senza previo consenso scritto da parte del detentore del copyright.

9. NetBSD

Copyright (c) 1994-2004 The NetBSD Foundation, Inc.
Tutti i diritti riservati.

La ridistribuzione e l'uso nelle forme sorgente e binaria, con o senza modifica, sono consentiti purché vengano soddisfatte le condizioni riportate di seguito:

1. La ridistribuzione del codice sorgente deve conservare la nota sui diritti d'autore indicata sopra, il presente elenco di condizioni e la declinazione di responsabilità seguente.
2. La ridistribuzione in forma binaria deve riportare la suddetta nota sui diritti d'autore, il presente elenco di condizioni e la declinazione di responsabilità seguente nella documentazione e/o in altri materiali forniti insieme alla distribuzione.
3. Tutto il materiale pubblicitario che menzioni le funzioni o l'uso del presente software deve visualizzare la seguente dichiarazione di riconoscimento:
   Il presente prodotto include software sviluppato da NetBSD Foundation, Inc. e da coloro che hanno prestato il loro contributo
4. Né i nomi di The NetBSD Foundation né i nomi di coloro che hanno prestato il loro contributo possono essere utilizzati per sostenere o promuovere prodotti derivati dal presente software senza previa autorizzazione scritta.

IL PRESENTE SOFTWARE VIENE FORNITO DAI MEMBRI DEL CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE E DA COLORO CHE HANNO PRESTATO IL PROPRIO CONTRIBUTO "COSÌ COM'È", E QUALSIASI GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE

GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ ED IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE VIENE NEGATA. IN NESSUN CASO I MEMBRI DEL CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE O COLORO CHE HANNO PRESTATO IL LORO CONTRIBUTO SARANNO RESPONSABILI PER ALCUN DANNO DIRETTO, INDIRETTO, INCIDENTALE, SPECIALE, ESEMPLARE O PER DANNI CONSEQUENZIALI (INCLUSI, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LA FORNITURA DI BENI O SERVIZI SUCCEDANEI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE) COMUNQUE CAUSATI E PER QUALSIASI IPOTESI DI RESPONSABILITÀ, SIA PER CONTRATTO CHE PER SPECIFICA RESPONSABILITÀ O ILLECITO (INCLUSA NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTI IN QUALSIASI MODO DALL'UTILIZZO DEL PRESENTE SOFTWARE, ANCHE QUALORA SIANO STATI INFORMATI DEL POSSIBILE VERIFICARSI DI TALI DANNI.

Le note seguenti devono soddisfare i termini della licenza del software menzionati nel presente documento:

Il presente prodotto include software sviluppato da Adam Glass.
Il presente prodotto include software sviluppato da Bill Paul.
Il presente prodotto include software sviluppato da Brini.
Il presente prodotto include software sviluppato da Causality Limited.
Il presente prodotto include software sviluppato da Charles M. Hannum.
Il presente prodotto include software sviluppato da Christian E. Hopps.
Il presente prodotto include software sviluppato da Christopher G. Demetriou.
Il presente prodotto include software sviluppato da Christopher G. Demetriou per il
NetBSD Project.
Il presente prodotto include software sviluppato da Christos Zoulas.
Il presente prodotto include software sviluppato da Gardner Buchanan.
Il presente prodotto include software sviluppato da Gordon W. Ross.
Il presente prodotto include software sviluppato da Manuel Bouyer.
Il presente prodotto include software sviluppato da Mark Brinicombe.
Il presente prodotto include software sviluppato da Rolf Grossmann.
Il presente prodotto include software sviluppato da TooLs GmbH.
Il presente prodotto include software sviluppato dalla NetBSD Foundation, Inc. e da coloro che hanno prestato il loro contributo.
Il presente prodotto include software sviluppato dal RiscBSD team.
Il presente prodotto include software sviluppato dall'Università della California, Berkeley e da coloro che hanno prestato il loro contributo
Il presente prodotto include software sviluppato dall'Università della California, Lawrence Berkeley Laboratory e da coloro che hanno prestato il loro contributo.
Il presente prodotto include software sviluppato dall'Università della California, Lawrence Berkeley Laboratory.
Il presente prodotto include software sviluppato per il NetBSD Project da Wasabi Systems, Inc.
Il presente prodotto include software sviluppato per il NetBSD Project da Matthias Drochner.

10.libcap

La ridistribuzione e l'uso di libcap nelle forme sorgente e binaria, con o senza modifica, sono consentiti purché vengano soddisfatte le condizioni riportate di seguito:

1. La ridistribuzione del codice sorgente deve mantenere eventuali note esistenti sul copyright e la presente nota sulle autorizzazioni nella sua interezza, inclusa l'esclusione di garanzie.
2. La ridistribuzione in forma binaria deve riportare la suddetta nota sui diritti d'autore, il presente elenco di condizioni e la declinazione di responsabilità seguente nella documentazione e/o in altri materiali forniti insieme alla distribuzione.
3. I nomi di qualsiasi autore non possono essere utilizzati per sostenere o promuovere prodotti derivati dal presente software senza previa autorizzazione scritta.

IN ALTERNATIVA, il presente prodotto può essere distribuito rispettando i termini della Licenza pubblica generica GNU (GNU GPL), nel qual caso è richiesta la conformità alle clausole della GNU GPL AL POSTO DELLE limitazioni indicate sopra. (La presente clausola è necessaria a causa di un potenziale conflitto tra la GNU GPL e le limitazioni contenute in copyright di tipo BSD.)

IL PRESENTE SOFTWARE VIENE FORNITO "COSÌ COM'È" E QUALSIASI GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ ED IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, VIENE NEGATA. IN NESSUN CASO L'AUTORE (O GLI AUTORI) SARANNO RESPONSABILI PER ALCUN DANNO DIRETTO, INDIRETTO, SPECIALE, ESEMPLARE, INCIDENTALE O PER DANNI CONSEQUENZIALI (INCLUSI, MA NON SOLO, LA FORNITURA DI BENI O SERVIZI SUCCEDANEI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE) COMUNQUE CAUSATI E PER QUALSIASI IPOTESI DI RESPONSABILITÀ, SIA PER CONTRATTO CHE PER SPECIFICA RESPONSABILITÀ O ILLECITO (INCLUSA NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL'UTILIZZO DEL PRESENTE SOFTWARE, ANCHE QUALORA SIANO STATI INFORMATI DEL POSSIBILE VERIFICARSI DI TALI DANNI.

11.OpenCV

Copyright (C) 2000-2008, Intel Corporation, tutti i diritti riservati.
Copyright (C) 2008-2010, Willow Garage Inc., tutti i diritti riservati.
I diritti d'autore di terzi appartengono ai rispettivi proprietari.

La ridistribuzione e l'utilizzo in forma sorgente e binaria, con o senza modifiche,
sono consentiti, purché siano soddisfatte le condizioni seguenti:

* La ridistribuzione del codice sorgente deve conservare la nota sul copyright di cui sopra, il presente elenco di condizioni e l'esclusione di responsabilità seguente.

* La ridistribuzione in formato binario deve riprodurre la nota sul copyright di cui sopra, l'elenco di condizioni e l'esclusione di responsabilità seguente nella documentazione e/o in altri materiali forniti insieme alla distribuzione.

* Non è consentito utilizzare il nome dei detentori del copyright per sostenere o promuovere prodotti derivati dal presente software senza aver ottenuto precedentemente il relativo consenso per iscritto.

Il presente software viene fornito dai detentori del copyright e da quelli che hanno fornito il loro contributo "così com'e", ed è esclusa qualsiasi garanzia esplicita o implicita, incluse, ma non solo, le garanzie implicite di commerciabilità e di idoneità ad usi particolari.
In nessun caso Intel Corporation o coloro che hanno fornito il loro contributo saranno responsabili per alcun danno diretto, indiretto, incidentale, speciale, esemplare o per danni consequenziali (inclusi, ma non solo, la fornitura di beni o servizi succedanei; perdita d'uso, di dati o profitti; o interruzione di attività commerciale) comunque causati e per qualsiasi ipotesi di responsabilità, sia per contratto che per specifica responsabilità o illecito (inclusa negligenza o altro) derivanti in qualsiasi modo dall'utilizzo del presente software, anche qualora siano stati informati del possibile verificarsi di tali danni.

12.FreeType
Parti del presente software sono copyright (c) 2009 The FreeType Project (www.freetype.org). Tutti i diritti riservati.

Marchi di fabbrica e così via

- PARTY STREAMING e il logo PARTY STREAMING sono marchi di Sony Corporation.
- VAIO, VAIO e VAIO Media sono marchi registrati di Sony Corporation.
- Microsoft, Windows, Windows Vista, Windows 7™ e Windows Media sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.
- iPhone, iPod, iPod classic, iPod nano e iPod touch sono marchi di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e in altre nazioni.
- "b g Wi Fi CERTIFIED" è un marchio della Wi-Fi Alliance.
- DLNA®, il logo DLNA e DLNA CERTIFIED™ sono marchi, marchi di servizio o marchi di certificazione della Digital Living Network Alliance.
- IL PRESENTE PRODOTTO È CONCESSO IN LICENZA SOTTO LA LICENZA DEL PORTAFOGLIO DI BREVETTI AVC PER USO PERSONALE E NON COMMERCIALE DI UN CONSUMATORE IMPEGNATO A

  (i)DECODIFICARE VIDEO IN CONFORMITÀ CON LO STANDARD AVC ("VIDEO AVC")
  E/O
  (ii)DECODIFICARE VIDEO AVC CODIFICATO DA UN CONSUMATORE IMPEGNATO IN ATTIVITÀ PERSONALE E

  NON COMMERCIALE E/O OTTENUTO DA UN FORNITORE DI VIDEO CHE DISPONGA DELLA LICENZA PER FORNIRE VIDEO AVC. NON VIENE CONCESSA NÉ È SOTTINTESA ALCUNA LICENZA PER ALTRI USI. È POSSIBILE OTTENERE INFORMAZIONI AGGIUNTIVE DA MPEG LA, L.L.C. CONSULTARE IL SITO HTTP://WWW.MPEGLA.COM

WPA Supplicant

La ridistribuzione e l'uso nelle forme sorgente e binaria, con o senza modifica, sono consentiti purché vengano soddisfatte le condizioni riportate di seguito:

1 La ridistribuzione del codice sorgente deve mantenere l'indicazione di copyright sopra indicata, questo elenco di condizioni e la limitazione di responsabilità che segue.
2 La ridistribuzione in forma binaria deve riportare il suddetto avviso di copyright, questo elenco di condizioni e la limitazione di responsabilità che segue nella documentazione e/o in altri materiali forniti dalla distribuzione.
3 Né i nomi dei suddetti proprietari del copyright né i nomi dei collaboratori possono essere utilizzati per sostenere o promuovere prodotti derivati da questo software senza previa autorizzazione scritta.

QUESTO SOFTWARE È FORNITO DAI PROPRIETARI DEL COPYRIGHT E COLLABORATORI "COSÌ COM'È" E QUALUNQUE GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE, MA NON SOLO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZAZIONE E ADATTAMENTO A PARTICOLARI SCOPI, NON È COPERTA DA RESPONSABILITÀ. IN NESSUN CASO IL PROPRIETARIO DEL COPYRIGHT O I COLLABORATORI POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER QUALUNQUE DANNO DIRETTO, INDIRETTO, ACCIDENTALE, SPECIALE, ESEMPLARE O CONSEGUENTE (INCLUSI, MA NON SOLO, PROCACCIAMENTO DI BENI O SERVIZI SUSSIDIARI; PERDITA D'USO, DATI O PROFITTI; OPPURE INTERRUZIONE COMMERCIALE) CAUSATO IN QUALSIASI MODO E SECONDO QUALUNQUE CONCETTO DI RESPONSABILITÀ, SIA PER CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO CIVILE (INCLUSA NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVATO DALL'UTILIZZO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE IN SEGUITO AD AVVERTIMENTI RELATIVI ALLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

- I nomi di sistemi e di prodotti citati nel presente manuale sono in genere marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.
- Nel presente manuale, Microsoft Windows XP Home Edition, Microsoft Windows XP Professional e Microsoft Windows XP Media Center Edition vengono denominati Windows XP.
- Nel presente manuale, Microsoft Windows Vista Home Basic, Microsoft Windows Vista Home Premium, Microsoft Windows Vista Business e Microsoft Windows Vista Ultimate vengono denominati Windows Vista.
- Nel presente manuale, Microsoft Windows 7 Starter, Microsoft Windows 7 Home Premium, Microsoft Windows 7 Professional e Microsoft Windows 7 Ultimate vengono denominati Windows 7.
- I simboli ™ e ® sono omessi nel presente manuale.